ゲーム・マエストロ

VOL.3 コンポーザー編

古代祐三
近藤浩治
植松伸夫
田中公平
田中宏和
松浦雅也

●文●――吉田直子／戸塚伎一
●写真●――松井友生

ゲーム・マエストロ

VOL. 3

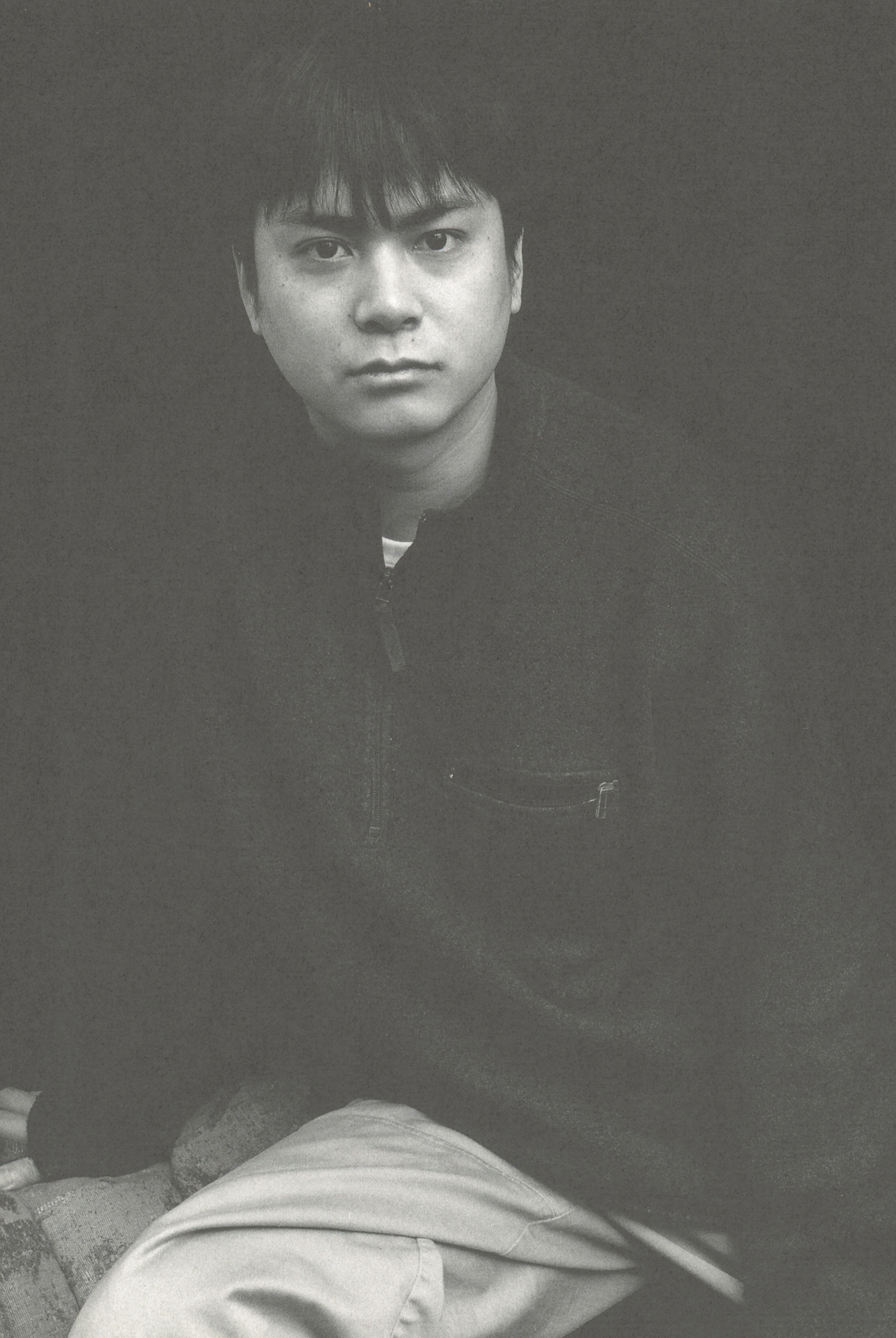
目次◆Contents

＊脚注の敬称は略させていただきました。

古代祐三

Koshiro Yuzo

1967年12月12日生まれ。東京都日野市出身。
86年日本大学桜丘高校卒業。
同年日本ファルコム入社。
90年株式会社エインシャント設立。





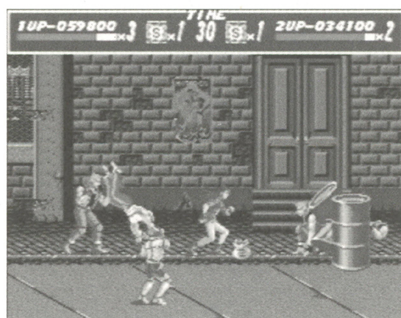
アメリカンなキャラクターと、トランス系サウンド。ズン、ズンと腹の底に響くようなベース音。ゲーム機の内蔵音源を極限まで使ったそのサウンドは、セガが発売した16ビットゲーム機・メガドライブに乗ってやってきた。

冒頭から圧倒するようなハウスミュージック。しかも、ダウナー系だ。こんな音楽が、ゲーム機上で再現されるとは。

それまで、明るく軽やかに展開されていたアクションゲームのゲームサウンドは、91年に発売された異色の格闘ゲーム『ベア・ナックル』で完全に否定された。フュージョンやテクノポップなどの爽やかな音楽が、ゲームのBGMとして選ばれていた時代。『ベア・ナックル』シリーズの音楽はまったく別の方向を目指していた。そもそも、〝暗い〟音楽自体がゲームで使われることがめったになかったのだ。これは、ひとつの事件だった。

シリーズ第2弾の『ベア・ナックル2』では、さらにサウンドは先鋭化してくる。『3』にいたっては、完全にハードテクノだ。つまり、90年代初頭の最先端のサウンドが、ゲーム機において実現されていたのだ。

仕掛け人はフリーのサウンドコンポーザー、古代祐三さん。様々な実験をゲーム機上で繰り返すことで、サウンドの幅を広げてきたサウンドマスターだ。



古代祐三さん。今でも〝伝説の〟と称されるゲーム業界の有名作曲家だ。手がけた曲は1000曲近く。早くからパソコンゲームの音楽に関わり、その卓越した音遣いで話題に。それまで、ゲーム中のおまけでしかなかった音楽は、古代さんの手によって「ゲーム音楽」として市民権を得た。

ゲーム音楽専門の作曲家は、当時、まだほとんどいなかった。古代さんの存在はマスコミにも注目され、コメントや顔写真がパソコン雑誌に掲載される。ゲーム好きの少年・少女にとって、古代祐三の名はまさにブランドだったのだ。

「高校の夏休みに曲を作って」パソコンゲームで一躍人気作家に。

古代祐三さんは東京生まれの東京育ち。父親は洋画家、母親はピアニストという恵まれた環境のもとに育った。幼少よりピアノ、バイオリン、チェロを習い、8歳の頃から作曲家の久石譲[*1]に師事。その経歴はクラシック一辺倒に見える。

しかし、本人は歌謡曲もロックも好きな音楽少年だった。また、小さい頃からクラシック、ジャズをはじめ、あらゆるジャンルの音楽を聴いて育ったという。一方でゲームに熱中し、ゲームセンターに流れるナムコやセガ、コナミのゲームミュージックに心酔していた。

＊1 久石譲
1950年生まれ。国立音楽大学卒業後に現代音楽の作曲家として活躍するようになり、高い評価を受ける。テレビやCMの音楽も数多く手がけるが、84年公開の映画『風の谷のナウシカ』で注目されてからは、日本映画には欠かせない存在となる。北野武監督作品にも曲を提供。代表作は『もののけ姫』『HANA-BI』など。

「音楽やゲームを仕事にしようとは思わなかった」という古代さん。ゲームが大好きで、少しでも関わりたいという気持ちから日本ファルコム[*2]に作曲テープを持ち込む。結果は、即採用。処女作であるにもかかわらず、持ち込みテープの中の数曲をゲーム中の音楽として提供することになる。しかも、日本ファルコムの目玉タイトル『ザナドゥ[*3]』シリーズに曲を使われるという幸運なスタートを切った。

――古代さんといえばクラシックのイメージがあるのですが。久石譲さんに習っていた時には、たとえば音楽理論とかはきっちり勉強していたんですか。

古代　突っ込んではやっていないんですけど、先生がピアノでバーッとフレーズを弾いたら、その音を採ったりだとか、続きを即興で弾くとか。実践に入る前の基礎トレーニングみたいなものですよ。スポーツだって実践に入る前に、足腰を鍛えるじゃないですか。それと同じですね。「理論なんて後でいいから」という感じでした。

――クラシックの作曲家で好きな人はいました?

古代　最も敬愛する作曲家という意味では、アントン・ブルックナーですね。理由は、純粋に音楽そのものに帰依する作品を書き続けていたから。永遠という次元世界に足を踏み入れることのできた数少ない作曲家でもありますよね。そのほかはバッハ、ベートーベン、モーツァルト、シューベルト、ブラームス、ラベル、ストラビンスキー……ほかにもいっぱいいて挙げきれないです。

＊2　日本ファルコム
81年、コンピュータ導入時の業務分析、調査、計画立案などの業務を手がける会社として設立。82年よりパソコン用のゲームソフトを制作し始める。国内で初の本格的ロールプレイングゲームを手がけるなど、パソコンゲームメーカーの中心的存在。

＊3　ザナドゥ
85年、日本ファルコムより発売されたパソコンゲームのシリーズ。40万本を超えるヒットとなった。主人公を育て、冒険をするというファンタジーロールプレイングゲームの定番。その後の日本のロールプレイングゲームにも大きな影響を与えた。古代さんの曲が採用されたのは『ザナドゥ　シナリオ2』。オープニングをはじめ、十数曲が使用されたという。

――クラシック以外の音楽はどうでした？

古代　父親がレコード愛好家だったので、クラシックからジャズから何でも聴きました。僕、たいていのジャンルは聴いているんですよ。歌謡曲も好きでしたし。聴いていないジャンルはないというくらい、音楽は聴いていますね。

――習っていた楽器はピアノだけですか。

古代　あとはバイオリンとチェロを習っていました。

――自分では、どの楽器が一番向いていたと思います？

古代　どれも向いてないと思うんですけど、ピアノは弾きやすいので、環境さえあれば一番いいですよね。バイオリンやチェロはアンサンブルに交じらないとやりづらいところがあって、やっぱりソロじゃ楽しめないですよね。ピアノは自分ひとりでも楽しめますから。

――ゲームは好きだったんですか。

古代　パソコンもゲームセンターのゲームも大好きでしたよ。最初に買ったパソコンはＰＣ88[*4]の初代ですね。パソコンにシンセサイザーをくっつけてＭＩＤＩ[*5]で鳴らしたりはしていましたけど、作曲家になろうとは全然考えてなかったんですよ。その時は、既存の曲をコピーして鳴らしていただけでした。高校の夏休みに、せっかくパソコンをいじれるんだから曲を作ってみようと思って、作ってテープにためておいたんですよ。それをファルコムに持っていったんですね。ファルコムが立川にあって、自宅から近かったので、確か直接持っていったと思います。

――いきなり採用ですか。

古代　そうですね。『ザナドゥ　シナリオ２』（86年・日本ファルコム）に持ってい

＊4　ＰＣ88
81年、ＮＥＣより発売された8ビットパソコン、ＰＣ-８８０１のシリーズ総称。84年に発売されたＰＣ-８８０１ｍｋⅡＳＲ以降、80年代パソコンゲーム業界の主要機種として君臨し続けた。

＊5　ＭＩＤＩ
電子楽器の演奏情報を相互に伝達するために決められたデータ伝送規格。これを利用してパソコンでシンセサイザーなどの電子機器を制御し、演奏したり録音したりできる。音の情報はすべて8ビットのデジタル信号で表わされる。

ったテープの中の曲を使ってもらったんです。『ザナドゥ』をプレイしたことはなかったんですけど、すごく売れているソフトだということは知っていたので、1曲でも使われるなら嬉しかったですね。結局10曲以上使ってもらったんです。

――古代さんがほかの音楽家のかたと少し違うのは、最初からゲームが好きで、ゲーム音楽家を目指したという点だと思うんです。

古代　音楽を作りたかったというよりは、ゲームを作りたかったんでしょうね。その中で自分は音楽が作れるから、サウンドから参加したんです。

――日本ファルコムには社員で入ったんですか。

古代　いいえ、アルバイトでした。いわゆるサウンド・プログラマーとしての採用ですね。プログラムを組むのと、音を作るのと両方をやる仕事です。ハードはPC88でしたね。気が向いた時にファルコムに行って、あとは家でやっていました。当時はパソコン一台で作っていたので、作業は家でも会社でもよかったんですよ。今のDTM[*6]と環境は変わらないですね。完全にデスクトップ。

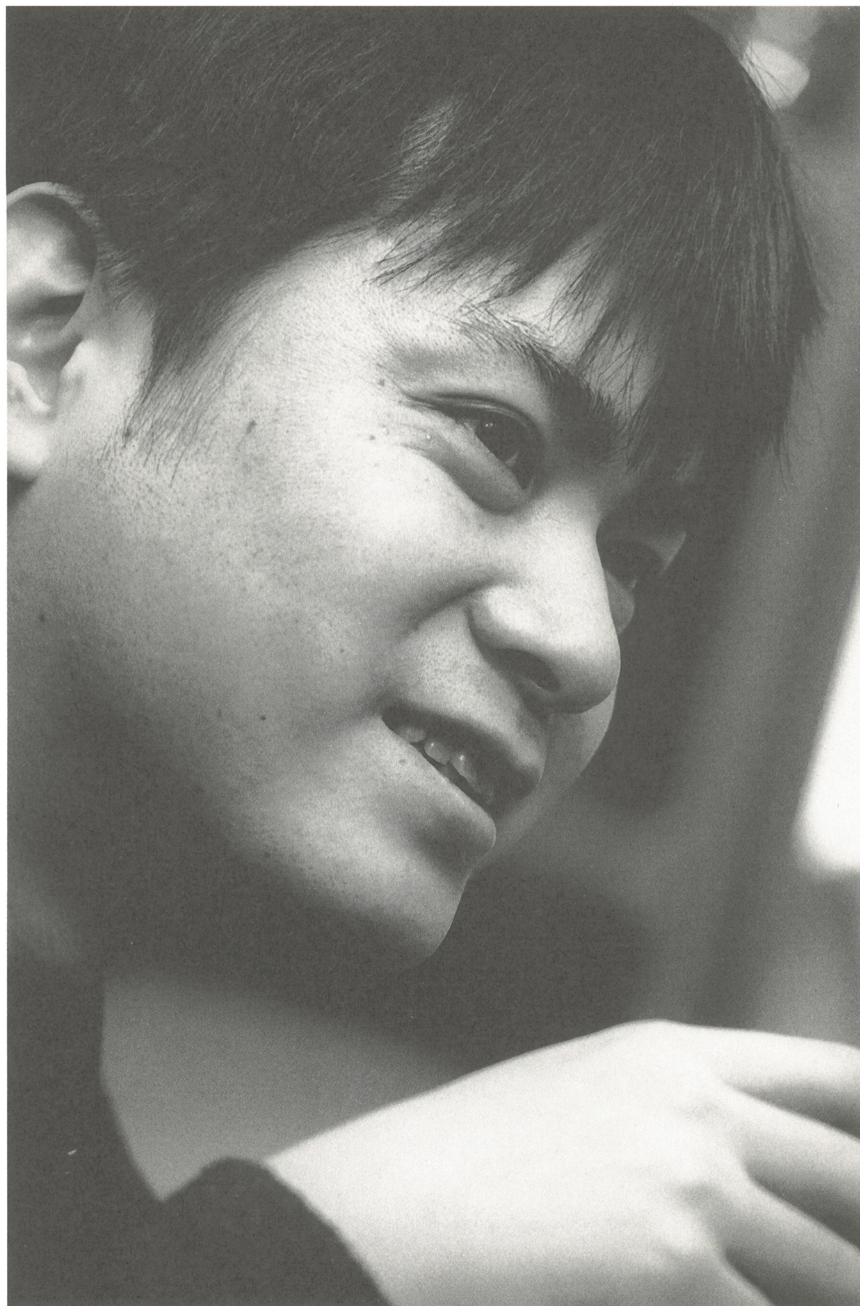
――ファルコム時代のサウンド担当はひとりですか。

古代　いえ、2人とか3人とかでやっていました。僕よりもうひとつ年下の人もいて、若いスタッフが多かったですね。

――当時は高校生プログラマーがいたり、みんな若かったですよね。

古代　つまり、ゲームのプログラムを作るプロセスがまるで紹介されていない時代だったんですよ。まずパソコンやゲームが好きで、自分で率先してやる人でないとできなかった。だから、若い人も多かったんだと思います。今みたいに社会人になるためにプログラムを学ぶとか、メールを使えるようにしておくとかと

＊6　DTM
Desk Top Music　デスクトップ・ミュージック。コンピュータ機材を中心とした音楽制作システム、およびその環境のこと。〝机上ですべてかたがつく〟という意味で用いられるようになった言葉。コンピュータの性能向上やDTM用ソフトウェアの発展、MIDI機器の発達によって普及したが、古代さんが音楽を始めた当初はまだ一般的ではなかった。



ANCIENT◎*Koshiro Yuzo*

は、まったく違う次元ですよね。

——古代さんは当時、FM音源[*7]のエキスパートと呼ばれていたそうですが、やはり自分でかなり研究していたんですか。

古代　そうですね。自分でプログラムも作っていたので、そういうものが好きだったんですよ。どんな波形がどんな音になるのかというのは解析しながら覚えていきました。資料もあまりなかった時代ですから。

——クラシックで曲を作るのとは全然違う作業ですよね。やりにくくなかったですか。たとえば音数も2、3音ですよね。

古代　大変だという感覚はまったくなかったですね。ピアノを前提とした曲を作ってほしいという発注があったわけではないし、むしろ「どうしてそれができないの?」って思っていました。でも、僕が本格的に曲を作ったのはゲームミュージックが初めてだったからかもしれない。それまでピアノを使って両手で作曲していた人が3音にしろと言われたら、それは大変だと思うんですよ。

——クラシックをやっていたことは役に立ちましたか。

古代　もちろん役に立ちましたよ。フレーズって結局、自分の中にどれだけ音楽の蓄積があるかで決まるんです。ですから、小さい頃から音楽に触れていて自分の中にデータベースができていたことに、ずいぶん助けられました。

——『ザナドゥ』の後はどんな仕事をしたんですか。

古代　その後は『ロマンシア』[*8]（86年・日本ファルコム）のオープニングだけを作って、『イース』[*9]『イースII』（87年・日本ファルコム）、『ソーサリアン』[*10]（88年・日本ファルコム）ですね。そこでファルコムを辞めたんです。

＊7　FM音源
正弦波の波形を内部にメモリしておき、それを読み出す速さや順番を変えることで様々な波形を生み出す音源方式。それまでの電子楽器が発振回路を使っていたのに対し、FM音源の楽器はメモリと読み出しだけで音を作る。最初に楽器に応用したのはヤマハで、この方式はヤマハの特許。シンセサイザーなどのほか、パソコンの内蔵音源にも利用される。

＊8　ロマンシア
86年、日本ファルコムより発売されたパソコン用ゲームで、実質上の『ドラゴンスレイヤー』シリーズ第3弾（『ドラゴンスレイヤーJr.』と称されていた）。可愛らしいグラフィックに反する不条理極まりない謎解き要素が、当時のユーザーの間に賛否両論をまきおこした。オープニングでは、古代さんによるロック色の強いドラマティックな楽曲が使われている。

――『イース』はゲーム画面と音がシンクロしていますよね。そこが名作といわれる所以だと思うんです。ああいう音はタイミングまできっちりあわせて作るんですか。

古代　きちんと割り当てるということはあまり考えていなかったんですが、基本はゲームをよく知っていたということですよね。僕は作曲をする時に、ゲームの動きを非常に大事にしているんです。動きのないゲームの曲を作るのはすごく苦手なんですよ。苦手というか、つまらない。動きを見て、動きのテンポ感を大事にして作っていくんです。『イース』は、それがたまたま、うまくいっていたんじゃないでしょうか。

――作業としてはゲームが完成してから曲を入れるんですか。

古代　7割くらいできて、画面が動いているところを見てからつけますね。でも、経験上、やっぱりそれが一番いい結果を出しているんですよ。

――ファルコム時代の曲は、SEも古代さんですか。

古代　SEはほとんど僕がやっていました。ほかにできる人がいなかったので。僕の場合は、むしろドライバ[*11]を作る方が大変なんですよね。音楽に幅をもたせるために、いろいろなことができるようにしてもらうんですけど、音楽的には説明できてもプログラム的に説明するのは難しい。それで、プログラマーのかたがけっこう悩まれるんですよ。ドライバがひとつできると、それをいじって音を出していく感じでした。

＊9　イース、イースⅡ
87年、日本ファルコムより発売されたパソコン用ゲームのシリーズ。アクションタイプのロールプレイングゲームで、奥深いストーリーが用意されていた。リメイクがウィンドウズ版で発売され、大ヒットするなど、今なお人気が高い。

＊10　ソーサリアン
88年、日本ファルコムより発売されたパソコン用ゲーム。シナリオ独立型のアクションロールプレイングゲームで、その後追加シナリオ集やユーティリティが発売され息の長いヒットとなった。

＊11　ドライバ
OSやアプリケーションに新たな機能を追加したり、機能を拡張する際に必要となるソフト。OSが直接制御していない周辺機器をコントロールするために入れることが多い。

「洋ゲーの元祖は日本」海外からも絶賛されたメガドライブ時代。

日本ファルコムから発売されたパソコンゲーム『イース』の音楽は、たちまち話題になった。ゲーム業界に作曲家という存在がほとんどいなかった時代、古代祐三の存在は飛び抜けていた。古代サウンドはパソコンに興じていた若者たちの目を音楽に向けさせ、DTMへの憧れをあおった。

『イース2』のサウンドを手がけてからは日本ファルコムを辞め、独立。「フリーでやっていける自信はなかった」という古代さんだが、その才能を周囲は見逃さなかった。『ミスティ・ブルー』[*12]（89年・エニックス）をはじめ、いくつかのパソコンゲームのサウンドを手がけた後、古代さんはセガの家庭用ゲーム機・メガドライブ[*13]に曲を提供し始める。そこで、古代さんはある実験的な試みをする。当時流行していたハウス・ミュージックをお茶の間に持ち込んだのだ。

――メガドライブでの最初の仕事は『ザ・スーパー忍』[*14]（89年・セガ）ですか。

古代　ええ。SEから全部やりました。メガドライブは音源のシステムがPC88に似ていたので、作りやすかったんですよ。『ザ・スーパー忍』に関してはドライバのサポートまでやりました。

――家庭用機だと、今度は会社に行って作曲するんですか。

古代　いえ、自宅のPC88で曲を作って、データコンバートという形で移植して

＊12　ミスティ・ブルー
89年、エニックスより発売されたパソコン用ゲーム。ミュージシャンを目指す主人公が、音楽プロデューサーの殺人事件に巻き込まれるというアドベンチャー。大人っぽい世界観とキャラクターデザインが特徴的だった。

＊13　メガドライブ
88年にセガが発売した、16ビットCPU搭載の家庭用ゲーム機。処理速度、グラフィック、サウンドともに従来の8ビット機を上回るパフォーマンスを発揮し、セガ業務用ゲームのファン層を中心に支持された。91年には、グラフィック拡張機能を搭載し、独自フォーマットのCD-ROMソフトを再生できる専用ドライブユニット「メガCD」が発売された。

いました。ドライバのソースだけをプログラマーに渡して、「こういうコマンドで作ってください」と言って作ってもらうんですよ。メガドライブのサウンドを駆動するCPUと、PC88のCPUが同じだったんですね。だから、ほとんどそのままコンバートできた。

——そういう技術的なことはファルコムで覚えたんですか。

古代　ええ、プログラムも含めて覚えました。あの時のファルコムの人たちはすごく優秀だったんで、習得するのは簡単でしたね。わからないと、すぐに教えてもらえたんです。技術的な裏づけがあったことは自信にもなりました。それは今でも変わらないですよ。

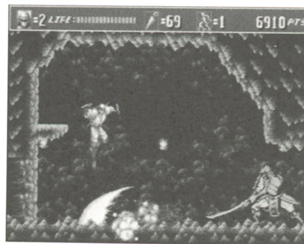
——メガドライブというと、メガドライバーと呼ばれる人たちがいたりして、シーンを熱くしていましたよね。そういう面で仕事はしやすかったですか。その中で、古代ファンみたいな人たちもたくさん生まれたと思うのですが。

古代　それはありますよね。どんなものでも一生懸命に作れば、その気持ちは伝わると思うんです。僕はゲームが本当に好きで、そのために一生懸命サウンドを作るじゃないですか。自分がコアユーザーだから、コアユーザーにはその気持ちが伝わるんですよね。そういうコアなユーザーは海外の方が多いかもしれませんね。インターネット時代になって、アメリカやヨーロッパからよくメールをもらいますよ。

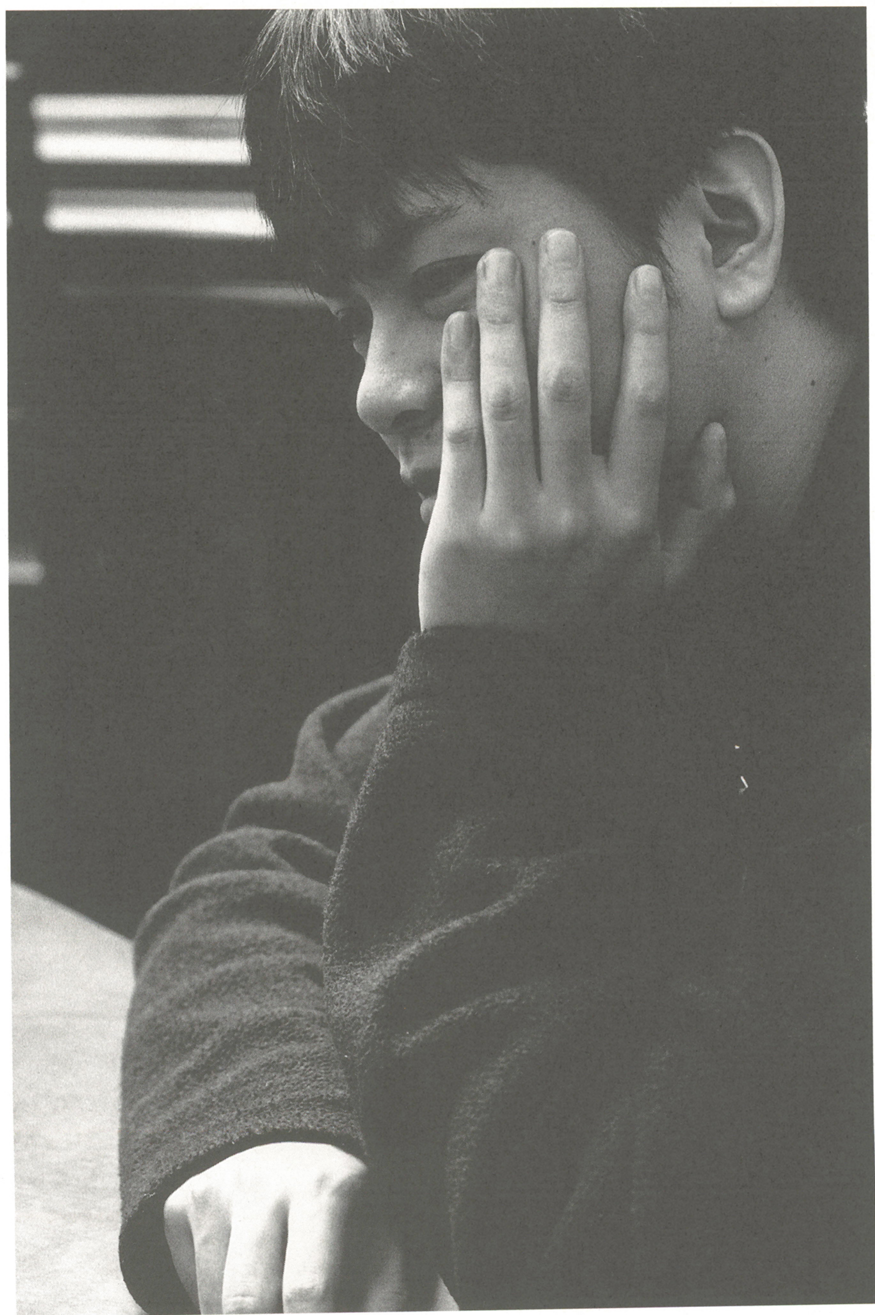
——かつてジェネシス[*15]で遊んだ人たちでしょうか。メガドライブは当時から洋ゲー[*16]っぽかったですし。

古代　今海外でゲームを作っている人たちも、絶対にかつて遊んでいたと思うん

＊14　ザ・スーパー忍
89年、セガより発売されたメガドライブ用アクションゲーム。同社業務用ゲーム『忍』をベースにしているものの、内容はほとんどオリジナル作品。全9ステージの各場面で、軽快な古代サウンドが楽しめることでも話題になった。



＊15　ジェネシス
GENESIS　海外版メガドライブの名称。89年、セガはNES（ファミコン）との差を徹底して打ち出す比較広告をアメリカで展開。その戦略はアメリカの消費者に受け入れられ、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（91年・セガ）というヒット作に恵まれたこともあって、急速に売り上げを伸ばしていった。



ですよ。当時、日本ではすでに洋ゲーっぽいゲームが作られていたんですよね。それが今の洋ゲーを作っている人たちに影響を与えていたっていうのが正解だと思うんです。そういう意味ではセガや任天堂の影響力は、やはり強いですよね。

――『ザ・スーパー忍』の次は『ベア・ナックル』[*17]（91年・セガ）ですか。

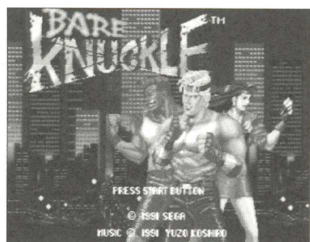
古代　ええ。その頃にちょうどエインシャント[*18]を作って、『ベア・ナックル2』[*19]（92年・セガ）はゲーム自体もうちの会社で制作しました。『ベア・ナックル』シリーズの中で『2』が一番評価が高いんですけど、それはそうですよね。ゲームファンが作ってますから。それこそパンチ1発からこだわりました。うちでアクションゲームを作る時、僕が攻略担当になるんですよ。コアな技は「このタイミングでやってくれ」と、コンマ数秒まで指示して作ってもらいます。

――『ベア・ナックル』はいきなりハウス・ミュージックですね。

古代　ええ。テクノとハウスとヒップホップを混ぜました。今でこそ当たり前になりましたけど、当時は日本ではほとんどなかった試みですね。それも偶然なんです。その頃、クラブが好きで西麻布のイエローやマハラジャに通っていたんですよ。それで、自分もそういった音楽を作ってみたいと思っていた。たまたま『ベア・ナックル』の話がきて、クラブ系の音楽をあわせてみたら偶然うまくいったんですね。でも、その時はあまり音楽ウケはよくなかったんです。アメリカの方がウケましたね。それも完全に狙ってたんですけどね、本場でウケるものにしようというのは。日本のファンは『イース』や『ミスティ・ブルー』が好きだという人が多いですけど、今でもアメリカ、ヨーロッパのファンは『ベア・ナックル』が好きだといいますよね。

＊16　洋ゲー
海外メーカー制作のゲームソフトの総称。一般的な日本人の感覚では理解しがたい〝こだわり〟と〝いい加減さ〟のバランスに対する畏怖（or嘲笑）が、その言葉に込められている。転じて、スタイルや個性が強く打ち出されているゲームを〝洋ゲーっぽい〟と表現することもある。

＊17　ベア・ナックル
正式タイトルは『ベア・ナックル　怒りの鉄拳』。91年、セガより発売されたメガドライブ用ゲーム。2人同時プレイが可能なアクションゲームで、80年代終盤から90年代初頭にかけて世界の音楽シーンを席巻したハウス・ミュージックの要素を大胆に取り入れたゲーム音楽も、国内外で話題になった。



——セガサターン[20]では『カルドセプト[21]』（97年・セガ／大宮ソフト）の音楽もありましたね。

古代　そうですね。大宮ソフトさんがこだわって作っていらしたので、そういう意味でもいい状況で仕事ができました。『カルドセプト』も音楽は2人でやっていて、僕はどちらかというと裏方だったんですよ。

——いまだにSEもやるんですか。

古代　ええ。僕が受ける時は、SEまで含め全部やります。『カルドセプト』のSEも全部僕ですね。

——古代さんがSEをやるのは、やはり最初の頃は音楽担当者がSEまでやらないといけなかったからでしょうか。当時、作曲に専念していいと言われれば、曲だけをやったと思います？

古代　いいえ、SEまでやったと思いますね。僕はSEにもこだわりを持ってますから。

——そのこだわりってなんでしょう。

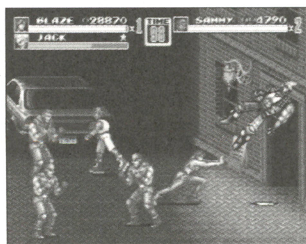
古代　SEもゲームを盛り立てる大事な要素だし、僕自身がユーザーとして、SEに迫力がないゲームは、それだけで魅力が半減してしまうくらいだと思っているんですよ。当時、その仕事の中で「SEはやらなくてもいい」と言われていても、絶対にSEまで引き受けていたと思いますね。

——セガサターンでは『THOR[22]〜精霊王紀伝〜』の音楽がすごくよかったんですけど、ああいったファンタスティックな世界は好きだったりしますか。

古代　世界観はすごくこだわりますよね。

＊18　エインシャント
90年に設立された古代さんの会社。業務内容は家庭用ゲームソフトおよび音楽の制作。1タイトルすべてを制作したソフトの代表作として『ベア・ナックル2』（メガドライブ）、『THOR〜精霊王紀伝〜』（セガサターン）、『カードキャプターさくら』（プレイステーション）など。

＊19　ベア・ナックル2
正式タイトルは『ベア・ナックル2　死闘への鎮魂歌』。92年、セガより発売されたメガドライブ用格闘アクションゲーム。キャラクターのグラフィックサイズ、打撃の爽快感ともに、前作から大幅にパワーアップ。方法論が確立されたBGMも冴え渡り、シリーズ全3作中のベストに挙げるファンも多い。



――やはりシナリオにこだわったりとか？

古代　シナリオよりも僕が一番こだわるのは、のめり込んでいけるようなきれいな世界観です。アクションゲームはプレイヤーが作り出すものですよね。そのために、まわりの世界観をきっちり作り込む必要があると考えるんですよ。シナリオに関しては、筋さえ通っていればいいと思う。

――『THOR』はゲーム制作もエインシャントですね。自分の会社で音楽ゲームを作りたいと思うことはありますか。

古代　それは全然ないですね。音楽ゲームが流行り始めた時に周囲から「古代さん、やらないんですか」と言われたんですけど、僕は作りたくないんです。音楽を好きな人は音楽をやってるときが一番気持ちいいわけで、その時がマックスだと思うんですよ。ＤＪをやりたいなら皿を回した方が楽しいと思うので、僕はそれをゲームでやりたくはないですね。

――ああいうゲームが生まれたのも、プレイステーションの影響だと思うのですが。

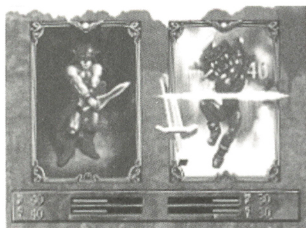
古代　一番はやっぱりコナミさんの『ビートマニア』[*23]でしょうね。ただ、「こういうことで楽しめる人たちもいるんだな」ということは発見でした。音楽にあわせてタイミングを取ったりするだけで人は楽しいと思うんだなあと。自分は思わないので。

――すでに音楽の楽しみを知っている古代さんがやるとつまらないんですね。

古代　ええ、ストレスになっちゃうんです。だって、自分のノリで叩けないです

＊20　セガサターン
32ビットＲＩＳＣチップ２基をＣＰＵとした家庭用ゲーム機で、94年にセガが発売。日本国内で５００万台の普及を達成した。

＊21　カルドセプト
97年、セガ／大宮ソフトより発売されたセガサターン用のゲーム。ファンタジーの世界をモチーフにしたボードゲーム。プレイヤーは手持ちのカードで敵と戦いながらマス目を進んでいく。その後、プレイステーションなどにも移植された。ケルト風のＢＧＭがファンタスティックなゲームの世界を盛り立てている。



ANCIENT©*Koshiro Yuzo*

から。ただ、そういう幅広さを発見するきっかけにはなりました。と同時に、『ビートマニア』みたいなものを思いついた人たちはすごかったと思います。

──「タイミングを取るだけで楽しい」ユーザーが潜在的にあれほどいたと予測できたのが……。

古代　そう、すごいですよね。音楽に対する可能性というのは、僕が思っていたよりはずっと幅広いんだなと思いましたね。

「ゲーム音楽はアーティスティック」必然性が生み出す新しいカルチャー。

『ベア・ナックル』でゲーム音楽に革命をもたらした古代さん。だが、それは決して一般の音楽に追いつくためにやったことではなかった。むしろ、ゲームのために一般の音楽のエッセンスを拝借したにすぎない。ロック、ポップス、ハウス、クラシックと様々な音楽ジャンルをゲームの中に取り入れながら、古代さんのサウンドはゲーム音楽という枠をはずすことはない。それは、つまり、数分、数秒単位でステージが切り替わっていくインタラクティブな世界だ。

その短いステージの中で、古代さんの曲は完結している。ほんの1、2分の短い時間の中で、イントロがあり、展開があり、フィナーレがあるのだ。CM音楽にも似た、ひとつの完結性。それを、古代さんは「まったく新しいスタイルの音楽」と呼ぶ。

＊22　THOR～精霊王紀伝～
96年、セガより発売されたセガサターン用ソフト。ジャンルはアクションロールプレイングゲーム。俯瞰視点で体験できる立体バトルが話題になった。ストーリーは精霊界「トア」でのかつての戦いが、ふたつの腕輪を通して復活するというもの。精霊の魔法を駆使して各ステージを戦っていくというファンタスティックなゲームだった。制作は古代祐三率いるエインシャント。



＊23　ビートマニア
98年、コナミより発表されたアーケードゲーム。音楽と画面の指示にあわせてボタンを押し、ターンテーブルを回すアクションゲーム。後にプレイステーションなどの家庭用機にも移植された。

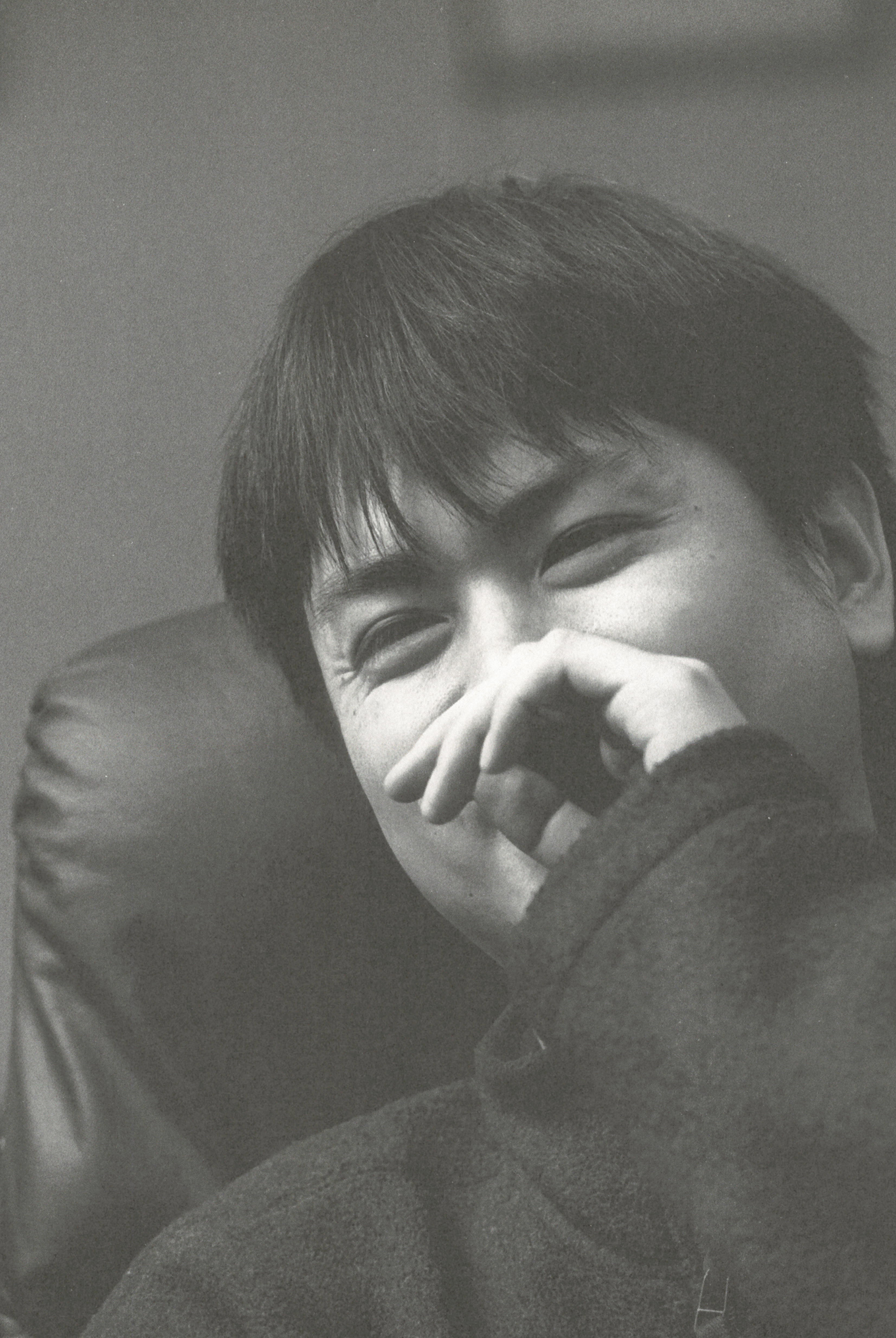
——初期のゲームの音はチープだったと思うんです。クラシックを学んでいたかたとしては、違和感がなかったですか。

古代　昔からそれはまったくなかったですね。好きなもの、嫌いなものはあったにせよ、それは好みの問題で。音楽理論を学んでいない人がやっているからダメだということではなくて、トータルに表現されているものとしてすごいと思っていました。ゲームにあわせた音楽を考えてつけていくという、その一体感が好きだったんです。サウンド的にも今のテクノの原型だったりとかしますよね。サウンドチップというものが存在しなかった時代からゲーム音楽はあったし、ハードウェアを叩いて音を出すという手法は、すごくアーティスティックでもあるし、インダストリアルでもある。CD-ROMで生音が再生できるようになった今よりもむしろ、あの頃の音楽の方が好きですね。

——ゲーム制作の中ではサウンドの部分は迫害されやすいですよね。メモリが足りなくて不満だったことはないですか。

古代　それはまったく気にならないですね。メモリがないなら「ない用」の音を作ればいいと思っているんです。まず、それを前提として始まっているんですよ。僕の意見なんですけど、ゲームの音楽というのは、どれだけゲームの世界にマッチしているかだと思うんです。そっちの方が優先ですね。映画音楽もそうだと思うんです。やはりその映画をどれだけ盛りたてるかにかかっているから、サウンドトラックだけで聴くと案外面白くなかったりしますよね。

——確かに。見たことのない映画のサントラってあまり聴かないですね。



古代　サントラを聴く時は映画のシーンを思い浮かべながら聴くじゃないですか。ゲーム音楽もそこまでいくと成功だと思います。

――でも、映画音楽と違ってゲーム音楽はループが多いし、ユーザーの都合によって分断されますよね。フィールドを歩いていて、いきなり戦闘の音楽が始まったりとか。

古代　いや、それは気にしていないんですよ。もともとそういう音楽性なわけですよね。むしろ「切り替わってくれ」と思うくらいです（笑）。ＤＪのミックスの感覚に一番近いのかな。ゲームのテンポと世界観にあわせて曲がどんどん変わっていくというのは、音楽としてみれば新しいスタイルじゃないですか。シューティングゲームでも曲を全部聞かないうちに爆発しちゃったりしますよね？　それがまたかっこいい。ゲームの世界で独自に組み上がった理論ですよね。

――ゲームのサントラCDを作る時はアレンジし直すんですか。

古代　いえ。ゲームの音をそのまま使いますよ。映画音楽もＣＤに落とす時点で作り直されたら、映画を見た人はつまらないと思うんです。そもそも「音楽ありき」で始まってるジャンルじゃないですよね。僕は自分のアルバムでも、ほとんどアレンジしないで入れてるんです。音源を変えることもありますけど、ほとんど近いものしか使いません。ＦＭ音源が鳴ってるものだったら、もっと良質なＦＭ音源を使うとかですよね。内部のプログラムはまったく同じです。

「自動作曲のプログラムを自分で作った」サウンドを極めた天才は次のステップへ。

古代さんがほかのサウンドクリエイターと大きく違う点は、パソコンのプログラミング知識がベースにあるということだ。自由度の高い音楽作りが実現したのも、自分でハードを叩けたからだろう。

そして、古代さんは現在、ドリームキャストのソフトを開発している。そもそも「ゲームが作りたくて音楽を始めた」生粋のゲームファン。他社のゲームに音楽を提供しながらも、10年前からは自分の会社でゲーム制作を手がけてきた。最近では、音楽家としてよりもゲームプロデューサーとしての仕事の方が多いという。ゲーム業界でサウンドを極めた古代さんは、いよいよ次のステップへ進む。

――ドリームキャストでは『シェンムー』[*24]（99年・セガ）を手がけていますよね。『シェンムー』は音楽スタッフだけで何十人もいたそうですが。

古代　でも、あのプロジェクトの中では音楽スタッフが一番人数が少なかったんですよ。何十人というのは音響効果や音声のかたも含めての人数。実際には作曲はメインの4人くらいでやっていたんです。メインテーマは光吉猛修[*25]さんですね。光吉さんはプログラマーやディレクターとの調整をやっていたので、一番大変だったと思います。最初の話では、光吉さんが曲を作って、それを僕がオーケストラとかのアレンジにするというオファーだったんです。それが、プロジェクト



＊24　シェンムー
99年、セガより発売されたドリームキャスト用ゲーム。3DCGで再現された、実在する横須賀の町を舞台に、格闘アクションシーンが随所に挿入されるストーリーが展開する。メインの音楽は、古代祐三、光吉猛修両氏が担当。

が進行するにつれ、2人とも違う方向に（笑）。

――ドリームキャストでゲーム音楽の幅は広がりましたよね。『シェンムー』の中のヒップホップの曲は古代さんですか。

古代　ええ、そうですね。あれはもとの曲の方がもっといいんです。内蔵音源に落としたらショボくなってしまった。ドリームキャストの音は中途半端なんですよ。チープならチープなりにそういう考えかたをするんですけど、ここまでハードが発展すると、ユーザーはそれなりにいい音を期待するじゃないですか。そのわりには、いまだに音がこもっていたりとかするんですね。

――音色の響きは気になりますか。

古代　そういうのは一番気になる方ですね。ここまできちゃったら、ＭＰ３[*26]を再生できる装置をポンと1個入れちゃった方がいいですよね。そうすればデスクトップで作ったものをＭＰ３に落とし込んで「はい」って渡しちゃうんだけど。

――ハードが変わるにつれ、古代さんの音楽の作りかたも変わりましたか。

古代　そうですね。以前は自分でＭＭＬ[*27]という言語を使ってプログラムを作っていたんですけど、そこからＭＩＤＩに変わったというのが大きかったですね。それはプレイステーションあたりからガラリと変わりました。

――ＭＭＬというのはご自分で作った言語なんですか。

古代　もともとはＰＣ88の時代からあった言語なんですけど、それを自分流にアレンジして使いやすくしていたんです。音源そのものからフレーズのすみずみまで全部自分で思うようにカスタマイズできましたね。ＭＩＤＩにもＭＩＤＩの制約というのがあるんですよ。その点、自分でプログラムを書いていれば、

＊25　光吉猛修
セガを代表するサウンドクリエイターのひとりとして、『バーチャレーシング』や『バーチャファイター』シリーズに曲を提供。『シェンムー』では、メインテーマの作曲のほか、サウンドプロデューサーとしても活躍。

＊26　ＭＰ３
MPeg audio layer3　ＭＰＥＧ規格の中で、オーディオ部分を規定したパートのうち、layer3に分類されるアルゴリズムで作成された音声圧縮ファイルの俗称。主にパソコン上で音楽を楽しむ時に使用されていたが、最近ではウォークマンや携帯電話、デジタルカメラなどにも再生装置が搭載されている。

＊27　ＭＭＬ
Music Macro Language　文字や記号を組みあわせて記述する作曲用の言語。すべてをテキストファイルで作成できるのが利点。

ハードの制約はあっても、ソフト上の制約はないんです。たとえば3声しか鳴らせなくても、プログラミングの工夫で疑似的に6声を鳴らしたりできるんですね。

――いまだにパソコンユーザーから「どうやって鳴らしているのかわからない」という質問がくるんじゃないでしょうか。

古代　それはありますね。特に『ベア・ナックル3』[*28]（94年・セガ）なんかは、いまだにどうやって鳴らしたかわからないと思います。かなりきわどいことをしているので。

――技術的な勉強も常に欠かさないんですか。

古代　そうですね。C++[*29]とかはやりました。それをやった後にJava[*30]を勉強して、Javaをやった後にCGI[*31]を勉強しましたね。CGIは、僕プロですよ。普通のインターネットの掲示板だったら、最初から叩いて半日で作れます。プログラムの技術は完全に独学ですね。洋書を買ってきて読んだり、インターネットでサイトにいってソースを解析したり。でも、それは、パソコン黎明期の人たちはみんなやっていたことなんですよ。

――プログラムの羅列を見ただけで内容がわかったりするとか？

古代　機械語をメインでやってた時は、いくつかの命令は機械語を見ただけでわかりましたね。『ベア・ナックル3』の時にじつは自動作曲のプログラムを自分で作ったんです。ゲーム中の曲の半分は、ボタン一発で作った曲なんですよ。乱数と計算式とで生成している。

――なぜそういうことをやろうと思ったんでしょう。

＊28　ベア・ナックル3
94年、セガより発売されたメガドライブ用格闘アクションゲームで、『ベア・ナックル』シリーズの完結編。打撃の重量感は「2」よりも軽減したものの、ゲームとしての総合完成度ははるかに上がっている。軽快なゲーム展開。アクションスピーディな4人の男女が世界を救うために己の肉体のみで戦う。叙情性が極力排除された、ひたすら感覚的なBGMは、古代サウンドファンの間でも物議をかもした。



＊29　C++
シープラスプラス。米AT&T社が開発したC言語の改良版。ソフトウエアの部品化が可能で、現在大規模なプログラム開発のほとんどに使用されている。

古代　新しいテクノのスタイルとして、当時そういうものが盛り上がっていたんです。MAX[*32]とかですね。そういう実験音楽にすごく凝っていたんですよ。自分の中ではC++の勉強をしていたので、オブジェクト指向[*33]というものに興味があった。それを音楽の生成と結びつけたら面白いだろうと思って、プログラムを書いてみたんです。で、実験で終わらせるのはいやだったので、製品に入れちゃったんですよ（笑）。やりかたとしては、まず使う音符を限定して、どんな変化とどんな計算を与えるかという指示を書くんです。それでボタンを叩くと、適当な音楽が出てくるので、そこにリズムをのせていく。今作っているうちのゲーム[*34]も、それに近い思想のものですね。

――自社で作るゲームはすべて古代さんがサウンドを担当するんですよね。

古代　いいえ、そんなことはないですよ。今、うちでメインで動いているラインでは、僕は1曲もやっていないんです。僕がプロデューサーで、音楽はほかの人がやるというスタイルですね。ちょっと実験的な色あいが強いゲームなので、調整に手こずっています。ネットワーク対応にしようという話もあったんですけど、どんなサーバシステムを作って、どう運営するかはメーカーと一体になってやんなきゃいけない。セガとサードパーティとネットワーク会社が連携してやっていくものでは、まだお手本がないんですよね。そういう面で断念せざるを得なかったんですよ。ネットゲームはまず本数が出ないと意味がないので、第1弾を出して数が出れば次は考えようと。技術的なことよりは、運営をどうするかが大変ですよね。話がそれてしまいましたが（笑）、そういう話も好きなんですよ。今はもう、音楽よりもゲームを作る側ですね。

＊30　Java
C++に近いプログラミング言語で、HTML機能を補うために作られた。米サン・マイクロシステムズ社が開発し、ネットスケープ社などにライセンスしている。

＊31　CGI
ユーザーのWebブラウザの要求を、サーバーと外部プログラムで連携して処理するためのインターフェース。訪問者数を数えるカウンターや、アンケート処理、掲示板などに利用される。

＊32　MAX
マッキントッシュ用のプログラム環境。レゴのように、さまざまな機能を持つパーツ（MAXではオブジェクトと呼ぶ）を組みあわせ、自由にカスタマイズして自分の好みのソフトを作成できる。電子音楽・音響関係の研究所で開発されたため、MIDIメッセージを取り扱うものを中心とする音楽関係のパーツが多いが、通信ソフトなども自作できる。メディアアートや現代音楽の分野でも注目されている。

マエストロの横顔

ゲーム音楽の歴史の中で、古代さんの存在はとても大きいと思います。ゲームファンたちの間では、「古代以前」「古代以降」と言われているほどだそうです。

初期には、グラフィックの背面でただ流れているだけだったゲーム音楽。アルバイトの学生やプログラマーが片手間に作っていたBGMを、古代さんはユーザーがはっきりと意識する形で音楽に変換していきました。ゲーム業界におけるサウンド・コンポーザーの地位を高めたのも、古代さんの功績だと思います。

古代さんの作風は初期のロック、中期のハウス・実験音楽、近年の壮大なオーケストレーションと一口では言い表わせません。あくまでゲームにあわせた音楽を提供する古代さんのプロ魂。今後はゲーム制作に力を入れるそうですが、またいつか心躍らすサウンドで一世を風靡してほしいものです。

＊33 オブジェクト指向
操作の手続きではなく、操作の対象となる機能や意味を重要視して扱う考えかた。この考えかたに沿ってプログラムをすると、ソフトウェアが作成しやすい。C++はオブジェクト指向言語。

＊34 今作っているうちのゲーム
エインシャントが企画・制作しているドリームキャスト用ゲーム。



ANCIENT© *Koshiro Yuzo*

THE SUPER SHINOBI & WORKS



25A2-53
発売元／アルファレコード

慎重な操作でじっくり取り組むタイプのゲーム性を反映してか、ゆったりめのテンポの曲が多く、音・曲構成ともにコンパクトにまとまっている印象が強い。メガドライブの内蔵音源が、氏の熟知している4オペレータFM音源ということで、部分部分でなじみの音色を聴くことができるのだが、引用されている音楽ジャンルのバリエーションは多彩。ヒップホップ要素の強い「NINJA STEP」は、後の『ベア・ナックル』サウンドの伏線に。(戸)

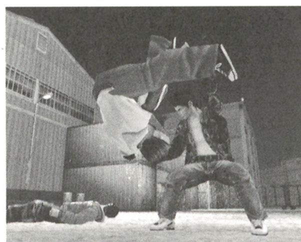
ベア・ナックル



1991年8月2日発売
メガドライブ用ゲーム
発売元／セガ

古代氏の個人的なチャレンジ精神は、しばしばゲーム音楽の潮流に大きな影響を及ぼしてきた。なかでも画期的だったのは、ハウス系クラブサウンドのテイストを、説得力のある音質——しかもメガドライブの内蔵音源のみ——で再現したことだろう。以降、いわゆる"90年代テクノ"ブームもあって、打ち込み系ゲーム音楽は定着。氏は『ベア・ナックル』シリーズ全3作品で、このジャンルにひとまずの決着をつけた。(戸)

シェンムー　第1章　横須賀



1999年12月29日発売
ドリームキャスト用ゲーム
発売元／セガ

オープニングや重要なイベント時以外は、「自然に聞こえる」「気がついたら鳴っている」という点にこだわって作られた、『シェンムー』のBGM。目指している地平は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』に近いが、"音楽が醸し出すリアリティ"の捉えかたが対照的なのが興味深い。なにぶん巨大プロジェクトのため、古代氏のカラーが反映されている場面は少ないが、純粋に音響面のトータル・クオリティは高い。(戸)

●古代祐三　作品集●

1986年
ザナドゥ・シナリオ2
パソコン用ゲーム　発売元／日本ファルコム

1987年
ドラゴンスレイヤー4
ファミコン用ゲーム　発売元／日本ファルコム
ダークストーム
パソコン用ゲーム　発売元／電波新聞社
イース
パソコン用ゲーム　発売元／日本ファルコム
イースII
パソコン用ゲーム　発売元／日本ファルコム

1988年
ソーサリアン
パソコン用ゲーム　発売元／日本ファルコム
マーズ
パソコン用ゲーム
ザ・スキーム
パソコン用ゲーム　発売元／ボーステック
ボスコニアン
パソコン用ゲーム　発売元／ナムコ、電波新聞社

1989年
ミスティ・ブルー
パソコン用ゲーム　発売元／エニックス
ザ・スーパー忍
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ

1990年
アルガーナ
パソコン用ゲーム　発売元／M.N.M
アクトレイザー
スーパーファミコン用ゲーム　発売元／エニックス
スライス
パソコン用ゲーム　発売元／M.N.M

1991年
ベア・ナックル
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ
GG忍
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ
スターウォーズ
パソコン用ゲーム　発売元／M.N.M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ

1992年
スーパー忍2
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ
ベア・ナックル
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ
高橋名人の大冒険島
スーパーファミコン用ゲーム　発売元／ハドソン
アイ・オブ・ザ・ビホルダー
パソコン用ゲーム　発売元／ポニーキャニオン
バットマンリターンズ
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ
ベア・ナックル2
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ
ベア・ナックル2
ゲームギア用ゲーム　発売元／セガ

1993年
スラップファイト
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ
アクトレイザー2
スーパーファミコン用ゲーム　発売元／エニックス

1994年
ベア・ナックル3
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ
ストーリー・オブ・トア
メガドライブ用ゲーム　発売元／セガ

1995年
卍PSY幽記
パソコン用ゲーム　発売元／PSD

1996年
ZORK
プレイステーション、セガサターン用ゲーム　発売元／翔泳社
THOR～精霊王紀伝～
セガサターン用ゲーム　発売元／セガ
バトルバ
セガサターン用ゲーム　発売元／ビクター

1997年
カルドセプト
セガサターン用ゲーム　発売元／大宮ソフト

1999年
シェンムー　第一章　横須賀
ドリームキャスト用ゲーム　発売元／セガ


Nintendo
近藤

近藤浩治

Kondou Kouji

1961年8月13日生まれ。愛知県名古屋市出身。
84年大阪芸術大学芸術学部芸術計画学科卒業。
同年任天堂入社。

カリプソのリズムに明るい音色、キャラクターの動きとぴったりシンクロしたメロディ。

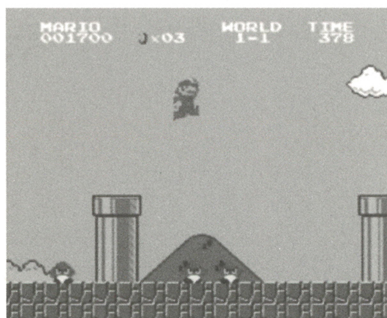
爆発的にヒットしたファミリーコンピュータ用ゲーム『スーパーマリオブラザーズ』。マリオのコミカルなキャラクターとともに、そこに流れていた音楽は、日本中を席巻した。

マリオが飛べば、心地よいジャンプ音が響き、つまずいてフィールドから飛び出せば、いかにも「残念！」という音が鳴る。効果音まで含め、『マリオ』の曲には、アクションゲームの原点というべき音のアイデアが詰まっている。

何よりも、そのテーマ曲は、キャッチーで印象的だった。もちろん、テレビにステレオスピーカーなど搭載されていなかった時代だ。ゲーム機の音声出力のスペックも、今よりはるかにチープなものだった。しかし、ファミコンから響いてくるシンプルな『マリオ』のBGMは多くの人々の心に響いた。

一般社会に与えた影響も大きく、ゲーム中の曲は何人ものミュージシャンにカバーされた。90年代にはイギリスのミュージシャンが再び『マリオ』の音源を使ってラップを制作、ヒットチャートを騒がせた。

『マリオ』シリーズが新しく作られるたびに、テーマ曲はアレンジを加えて演奏されている。発売から15年以上経ってなお、輝きを失わないサウンドは、一体どのように生まれたのだろうか。



ゲーム音楽に対する考えかたには、大きくふたつの潮流がある。ひとつは、プログラムと同じように、ゲームと一体化させて考える流れ。もうひとつは、ゲームの中であっても独立したカルチャーとみなす流れ。日本のゲーム音楽は、長らく前者の地位を貫いてきた。初期のゲームは音楽専用にメモリを割けなかったからではあるが、この人が作った音楽があまりに鮮烈だったからという理由も大きいのではないだろうか。

近藤浩治さん。任天堂で16年間、ゲーム音楽を作り続けてきたクリエイターだ。彼の作った『スーパーマリオブラザーズ』の曲は、ゲーム音楽というもののイメージをすっかり世間に定着させてしまった。

『スーパーマリオブラザーズ』でゲーム音楽の様式美は完成されたといってもいい。

「ファミコンの方形波の音を研究して」実験の末に生まれた『マリオ』のフレーズ。

近藤さんが任天堂に入社したのは1984年。任天堂からファミリーコンピュータ＝ファミコンが発売された直後だった。近藤さんはアーケードゲーム『ゴルフ』[*1]（84年・任天堂）を手がけたあと、ファミコンの音楽にとりかかる。しかし、

＊1　ゴルフ
84年、任天堂より発売されたアーケードゲーム。

NINTENDO© *Kondou Kouji*

ファミコンの内蔵音源で再現できる音は、限られていた。しかも、音楽専任のプログラマーなどいない。大学時代にBASIC[*2]を学んでいた近藤さんは、その知識をベースにプログラミングを勉強し始める。それと同時に、ファミコンにはどんな音楽があうかを自分なりに研究する。

そこで生まれたのが『スーパーマリオブラザーズ』(85年・任天堂)の音楽だ。テーマ曲を鍵盤楽器で弾いてみると、音と音の間がずいぶん離れていることに気づく。弾けるような音の並びがゲームの画面にぴったりシンクロしていたわけだが、その構成になったのには理由があった。『スーパーマリオブラザーズ』のテーマ曲の中には、近藤さんが考えたテクニカルな理論が実践されていたのだ。

――音楽に目覚めるのは早かったんですか。

近藤　幼稚園の頃からヤマハ音楽教室に通っていて、エレクトーンをやっていたんです。習うのは高校2年の時まで続けていて、その後は自分で弾いていましたね。とくにエレクトーンプレイヤーになりたいとか、作曲家になりたいという思いはなかったんですけど、それだけ長く続いていると、やっぱりコレしかないのかなあという感じで。

――当時はどんな曲が好きだったんですか?

近藤　静かな曲よりアップテンポの……リズミカルな曲が好きでしたね。ジャンルにとらわれず、何でも聴いていました。

――エレクトーンのほかの楽器は?

＊2　BASIC
Beginner's ALL-purpose Symbolic Instruction Codeの略称。初心者向けのプログラミング言語。8ビットのパソコンにはほぼ搭載されており、気軽にプログラミングを楽しむことができた。

近藤　小学校の頃は学校に合奏団がありまして、マリンバを担当していました。音楽の先生が地域の中では有名な先生で、賞を取ったりしているかただったんです。だから、アンサンブルとか、いろいろなことを教えてくれましたね。

――高校になると、そろそろ将来の進路を決めると思うのですが。

近藤　ええ。高校の時にシンセサイザーを親に買ってもらいまして。ヤマハのCS-30[*3]ですね。シーケンサーというか、8音ぐらいのループ機能があるやつなんです。アナログ・シンセサイザーなので、オシレーター[*4]のシャーっていう音にフィルターをかけたりしていました。音を変化させて作るのに興味があったんです。ライオンの鳴き声とかね。なかなかリアルにできて、みんなに自慢をしていました。アナログ・シンセサイザーのつまみをいじって、工夫をするのが好きだったんです。こういうのを操って、いろいろな音楽を作るのは面白いだろうなと思ってました。その頃から、ピアニストやエレクトーンプレイヤーになるよりは、音響的な仕事に就きたいと思うようになったんです。ミキシングエンジニアとかにも興味がありましたね。それで、大阪芸大の芸術計画学科というところにいったんですけど。

――芸術計画学科ではどんな学問を?

近藤　芸術計画学科というのは芸術一般を広く浅く勉強するところだったんですよ。音楽もやるし、絵も描くし、文学も勉強する。今だとアートディレクターとかですか。そういう人材を養成する学科だったんですね。

――大学に入ると勉強以外にも方向性が広がりますよね。サークルに入ったり、バンドをやったり。

＊3　ヤマハのCS-30
CSシリーズは、ヤマハの代表的なアナログ・シンセサイザーのシリーズ。アナログ・シンセサイザーでは、音の三要素である音の高さ、音色、音量をそれぞれ別の回路で分担し、その合成で音を作っていく。豊富なプリセット音が用意されている近年のデジタル・シンセサイザーと違い、演奏家が独自に音色を作り上げなくてはならず、楽器や音に対する深い知識が必要だった。

＊4　オシレーター
発振器のこと。電子楽器の音源では、交流信号を発生させる部分を指す。

近藤　ええ。アマチュアバンドでしたけど、ほかの大学の人とバンドを組んでやっていました。ロックに近いフュージョンですね。浪花エキスプレス[*5]とかカシオペア[*6]とかのコピーをしていましたね。担当はキーボードでした。

――そこから、任天堂への就職の道がなかなか想像できませんが（笑）。

近藤　学校に新卒採用の募集要項みたいなのが張り出されるんですけど、任天堂としては専門のサウンドスタッフを採るのは初めての年だったんです。それを友だちが「近ちゃんにあいそうなのがあるで」って教えてくれて「本当や！　これは僕にぴったりや！」って。任天堂しか受けなかったんですよ。

――ファミコンの頃の曲はどんなふうに作っていたんですか。

近藤　当時は、鍵盤で弾いたものがデータになるとか、そういうものはありませんでした。鍵盤楽器はその時のイメージ作りみたいなものですね。実際には全部コンピュータで音符を書いて作曲していました。家にあったエレクトーンでイメージを作って、会社でコンピュータに打ち込むという。打ち込みながら、アレンジしつつ音を加えたりとか。

――当時は音楽担当者がプログラムまで組んでいたんですか。

近藤　そうですね。みんな入社した時に勉強していました。

――曲はどのくらいのペースで作るものなんでしょう？

近藤　その曲によって違いますけど、長いので1週間くらい。短いので数分（笑）。でも、その数分を作るために家で考えたりしている時間が長いんですよ。

――近藤さんはSE[*7]だけをやっているものもありますけど、音楽すべてを担当することの方が多いですよね。その場合はオープニングの曲から、「ポコッ」

＊5　浪花エキスプレス（ナニワエキスプレス）
80年代のフュージョン全盛期に一世を風靡した関西出身のフュージョンバンド。6枚のアルバムを発表した後、86年に解散。ヒューマン・ソウルのベーシスト・清水興やピアニストの青柳誠ら、日本でも屈指のプレイヤーが参加していた。

＊6　カシオペア
77年に結成されたインストゥルメンタルバンド。79年、アルバム『カシオペア』でレコードデビュー。以降、数々のヒット曲を放ち、日本にフュージョンというジャンルを定着させた。

＊7　SE
サウンド・エフェクト。映画やテレビ、ゲームなどの画面にあわせて鳴らす効果音のこと。



NINTENDO© *Kondou Kouji*

とかいう効果音まで全部ひとりでやるんですか。

近藤　ええ、サウンド担当がひとりでやります。それが理想だと思うんです。やっぱり効果音と曲とのバランスがあるので。

――なるほど。『スーパーマリオブラザーズ』で何曲くらいですか。

近藤　効果音まで含めると数十曲はあったかな。

――『マリオ』はラテン系の音楽ですよね。やはりファミコンに向いている音楽ジャンルってあるんでしょうか。

近藤　ファミコンの方形波[*8]の音は普通の楽器の音よりも倍音成分[*9]が多いので、和音にした時にそれぞれの音符の間を狭くするよりも、開いた方がいいですね。たとえばドミソという和音があれば、ドとミをとるのではなく、ドとソをとる。オープンボイスの方が響きやすいんです。その理論を、『スーパーマリオブラザーズ』の前に思いついたんですよ。だから、『マリオ』の曲は、ちょっと広げた感じの和音なんです。ファミコンで使える音は3音[*10]だけど、そうすれば5音ぐらいに聞こえるんですね。

――なるほど。それは自分で発見したんですか。

近藤　SEとかをいろいろ作っているうちに発見して、『スーパーマリオブラザーズ』で実践してみた感じですね。

――曲調がラテンテイストになったのは？

近藤　もともとラテン音楽が好きだったんですよ。ラテンといってもいろいろあるんですが、明るくて、ポルトガル語の歌の曲が好きでしたね。渡辺貞夫[*11]さんの曲とかの影響もあったと思います。地上で流れる音楽は、T-SQUARE[*12]の

＊8　方形波
矩形波とも呼ばれる。四角形の波形で、正の部分と負の部分が交互に現われる。

＊9　倍音
楽器や声の音は、音の高さを決める周波数成分（基音）と、その整数倍の成分（上音）の複合体である。その整数倍の成分のことを一般に倍音と呼ぶ。高調波とも呼ばれる。

＊10　ファミコンで使える音は3音
当時のファミコンは、同時発音数が3音だった。このたった3音で音楽を表現するため、ゲーム音楽家には職人的な技が必要とされた。

＊11　渡辺貞夫
33年生まれ。「ナベサダ」の名で親しまれるアルトサックス奏者。77年には「渡辺貞夫リサイタル」で芸術祭大賞を受賞。精力的なライブ活動で、全国に数多くのジャズ、フュージョンファンを作りだした。『スーパーマリオブラザーズ』の曲をカバーしたこともあり、録音に立ちあった近藤さんは、演奏を聴いて、「ナベサダ流の曲に生まれ変わっている」ことに感動したという。

影響もあったかもしれない。彼らの音楽はリズムが日本人にノリやすかったし、ナベサダ（渡辺貞夫）の曲も親しみやすかったんですよね。

――ファミコンの頃は、音楽も開発チームと一体になって作っていたと思うんです。やっぱりゲーム画面を見ながら作曲するんですか。

近藤　そうですね。『マリオ』の時は、最初に出てきた画面が、草原を走り回っているところだったんですよ。それで、ほのぼのした音楽をつけたんです。そうしたら、全然あわない（笑）。みんなの評判も悪かったし、曲も悪かったんですね。それで、もうちょっとリズムを重視した曲にしようと思って、[*13]ハイハットのズッチャカズッチャカというアレを基にいろいろやってみたんです。その後、さっき言っていたオープンボイスのコードリフをまず作りました。そのコード進行を展開させて、メロディのバリエーションをたくさん作ったんです。その中で一番いいものを残して、一曲に仕上げたのがあの曲です。

――シンプルに見えるメロディにも紆余曲折があるんですね。そのファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』が大人気になって、それこそ街中で『マリオ』の音楽が聞こえてくるようになりました。社会現象にまでなった。どう思われましたか？

近藤　それは嬉しかったですね。テレビのクイズ番組でジャンプ音とかに使われていましたし。自分が作った音ってすぐわかるんで。

――たとえばゲームの中で効果音ってつねにつきものだと思うのですが、実際ジャンプしても「ボヨ～ン」という音は出ないじゃないですか。そういった効果音に対しては、何かルーツのようなものがあるのですか。

近藤　ジャンプは「ビューン」という音にしてくれとディレクターから言われたの

＊12　T-SQUARE
78年、THE SQUAREとしてデビュー。日本を代表するフュージョンバンド。卓越したテクニックと親しみやすいメロディが特徴。現在はギターの安藤まさひろ、サックスの伊東たけしの2人組ユニットとして活動中。

＊13　ハイハットのズッチャカズッチャカ
『スーパーマリオ』のメインの曲は、ドラムのハイハット風のノイズ音が軽快なリズムを刻んでいるのが特徴的。この「ズッチャカ」を聞けば、『マリオ』の音楽だとすぐわかる。

かな。僕は「ジャンプなんて足の踏む音しかしないよ」とか言ってたんですけど。自分としては、やっぱりゲームだから、ファミコン特有の今まで聞いたことがないような効果音とか、面白い音がいいんじゃないかと思って、そういうものを主に使っていましたね。

「世間で流れている音楽を目指すのか。それとも、ゲーム機が新しくなっても、課題は山積み。……」

『スーパーマリオブラザーズ』の音楽は、ゲームのヒットとともに日本中に広まった。以降も『マリオ』シリーズはハードを変えて作り続けられ、『マリオ』は任天堂の顔となる。それだけではない。日本のファミコンとマリオのキャラクターは世界中で「ゲーム」のシンボルとなったのだ。曲への注目度も大きかった。

この曲が、技術的な必然によって生まれたというエピソードは象徴的だ。なぜなら、近藤さんの曲作りは、以降も技術と一体となって発展していったからだ。『スーパーマリオブラザーズ』が大ヒットした後も、近藤さんの研究は続く。

――『ゼルダの伝説』[*14]（86年・任天堂）で、ディスクシステム[*15]の機能がアップしましたが、ファミコンからディスクシステムに移行する時、作業は変わりましたか。ディスクシステムには音源が1音積まれていたんですよね。

近藤　新音源といってたんですけど、自由に書いた波形をデータでメモリしてお

＊14　ゼルダの伝説
86年、任天堂よりファミコンのディスクシステム第1弾として発売。勇者リンクがハイラル王国とゼルダ姫を救うため、冒険するアクションタイプのファンタジーロールプレイングゲーム。音楽面では、新音源+ファミコン音源3音の4音が鳴っていたことで、話題になった。冒険心をかきたてるリズミカルなテーマ曲が秀逸。

＊15　ディスクシステム
86年に任天堂より発売された、3インチクイックディスク用ドライブ。対応ソフトは、大容量プログラムとデータの書き換え自由、そして本体内蔵の新音源1音を加えた厚みのあるサウンドをウリにしていたが、やがてそれらすべての長所を備え、しかもデータロード時間がないぶん快適にプレイできるROMカセットソフトが登場するようになると、徐々に廃れていった。

けるんですよ。そのメモリを何回か繰り返してひとつの音を出すというものなんです。だから、ファミコンよりはいろんな音が出せるという感じですね。

――でも、波形は素人にはわからないですよね。どうやって研究したんですか。

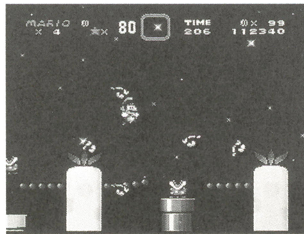
近藤　たとえばストリングスがどんな波形で、オーボエがどんな波形かというのは自分では全然わからない。だから、やっぱりそれはそういう機械で解析して、新音源で出せるように計算し直すんです。それから、新音源にはビブラートがかけられるというのが大きかったんですね。『ゼルダの伝説』のタイトル音楽で、そういう新音源ならではの効果を使ってみたり。ちょっとアナログ・シンセサイザーっぽい音で、ネバッこい音色っていうか、そんな感じの音色を作ったんです。

――ディスクシステムの次は、スーパーファミコンが出てPCM音源[*16]になりましたよね。スーパーファミコンでは『スーパーマリオワールド』[*17]（90年・任天堂）が制作された。音楽面ではどうでしたか。

近藤　ガラッと今までの音色と変わってしまいましたね。ディスクシステムはファミコンの音から1音増えただけだったんですよ。スーパーファミコンは今までのゲームの音というのが全部なくなって、本当に新しい音になってしまった。そこで、本当にどういうものをゲーム音楽として作ったらいいのかを考えました。それまでは方形波のチープな音色がゲーム音楽というイメージで作ってたんですけど、スーパーファミコンになるといろいろな音色が出ますよね。そうであれば、今世間で流れている音楽を目指すのか。それとも、その音を使って新しいゲーム音楽を考えなければいけないのか。それはちょっと考えました。

＊16　PCM音源
アナログの音を、デジタルのデータに標本化（サンプリング）して使用する音源。一般的に、サンプリングの精度が高いほど、良い音質で再現できる。

＊17　スーパーマリオワールド
90年、任天堂から発売されたスーパーファミコン用ソフト。スーパーマリオシリーズの4作目。キャラクターのバリエーションや、多彩なアクションが人気。





――近藤さんとしては、何か結論は出したんですか。

近藤　『スーパーマリオワールド』の頃は一応、世間一般で聴ける楽器を使った音楽を作ったんです。ただ、そんなに編成されないような楽器の組み合わせを考えて。バンジョーとスチールドラムの組み合わせとか。

――プログラム上でしかあり得ない編成を作った、と。

近藤　それがゲーム音楽かといわれたら違うかもしれませんけど、特徴ある楽器音をふんだんに入れようと思ったんですよ。

――『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』[*18]（91年・任天堂）などでは、かなりメモリがなかったのかなという気がしますが。ゲーム音楽ではメモリの制約がつねにつきまといますよね。メモリとの戦いというのは、スーパーファミコンになって、ROMの容量が増えても続いていたんですか。

近藤　それにはいつも苦しめられました。僕はそれはしようがないなと思ってました。そのへんはプログラムもやってたんで、プログラム的にいろいろ工夫をして、それを音楽の方に反映させていました。たとえばファミコンディスクシステムの『新・鬼ヶ島』[*19]（87年・任天堂）とかはすごくメモリが少なくて苦労したんですが、章ごとに何曲って決めちゃったんです。その中でも、「1番目の曲はイントロなし」とかキッチリ決めちゃって、プログラム的に圧縮しやすいように作曲しました。普通の音楽のレコーディングのように、プログラムと作曲、2人で別々にやれるような仕事じゃないんですよね。

――作ったものがボツになっちゃうこともあるんですか。

近藤　はい。ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』のエンディングの曲もＡＡ

＊18　ゼルダの伝説　神々のトライフォース
91年、任天堂より発売されたスーパーファミコン用のソフト。1作目の『ゼルダ』はディスクシステムというやや限定されたハードで発売されたが、こちらは普及率の高いスーパーファミコンで発売。

＊19　新・鬼ヶ島
87年、任天堂よりディスクシステムで発売されたアドベンチャーゲーム。初の前後編2枚組ソフトだった。日本の昔話をモチーフに、ほのぼのとした世界が広がる。オープニングのメロディは2音で作成された。



BAという構成の曲だったんですけど、メモリが足りなかったため、Bは削られて、Aの繰り返しになっちゃった（笑）。ディスクシステムの『スーパーマリオ2』の時にやっと入れられたという。

――スーパーファミコンの『スターフォックス』[20]（93年・任天堂）ぐらいから、人工音声みたいな音が入りますよね。あれはエフェクター[21]をかけてるんですか。

近藤　そうですね。エフェクターというとちょっと違うと思うんですけど、プログラム的に工夫して、カエルのような、人間のような声を作りました。

――スーパーファミコンの後期になったら、キャラクターが歌うものもありましたよね。

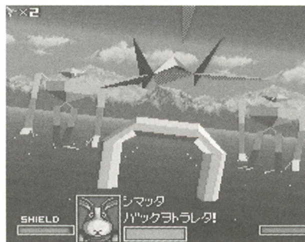
近藤　ええ。あれもメモリがあればできることなんですよね。

「『時のオカリナ』は思うままに作った」新しい『ゼルダ』シリーズの挑戦。

近藤さんが手がけた音楽の中で、『マリオ』シリーズとともに重要なのが、『ゼルダの伝説』シリーズだろう。『ゼルダの伝説』シリーズは、『マリオ』シリーズと並ぶ任天堂の大ヒット作だ。ジャンルはアクションロールプレイングゲーム。中世を思わせる架空の世界で、主人公・リンクが冒険を繰り広げる。

『マリオ』を動とすれば、『ゼルダ』は静の世界。ゲーム中に仕掛けられた様々なトラップを解いていくというゲーム性のため、プレイヤー側にも張りつめた緊張感がある。ただし、セリフはそれほど多くない。ストーリーの起伏を、音楽で表

＊20　**スターフォックス**
93年、任天堂より発売されたスーパーファミコン用のシューティングゲーム。スーパーファミコンのPCM音源ではメモリが少ないため、現在のCD-ROMのようなたくさんの音声の再生はできない。しかし、近藤さんは、プログラムで人間の声を変化させて、いろいろなキャラクターの声を作っていたという。



＊21　**エフェクター**
電気信号化した音を変化させ、原音とは違う音にする機械一般のこと。残響音の時間を操作するものや、レベルや周波数を変化させるものなど、様々な種類がある。

現しなければならない場面も多い。
NINTENDO64[*22]で発売された『ゼルダの伝説　時のオカリナ』[*23]（98年・任天堂）、『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』[*24]（2000年・任天堂）では、ゲームのシナリオ中でも楽器や音楽が重要な役割を果たす。

――NINTENDO64になると、今度は本当に音色が増えた。音楽の作りかたが、また変わりますよね。

近藤　そうですね。作りかた自体が全然変わってしまいました。今度はプログラムの方はせずに、曲に専念できるようになったんです。スーパーファミコンの後期までずっとプログラムまでやってたんですけど、64になってからプログラムが難しくなったんですよ。それで、新しく、大学でプログラムの勉強をしてきた人をサウンド担当にして、プログラムを作ってもらってるんです。

――64の場合にもハード的な制約はあるんですか。

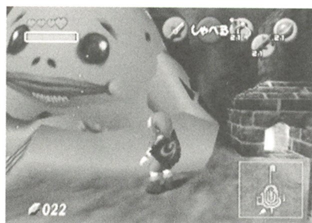
近藤　ありますね。同時発音数も制限がありますし。シーンの処理時間によって増減するんですけど、だいたい16音前後という感じですね。

――近藤さんは『マリオ』シリーズと『ゼルダ』シリーズの音楽をずっと手がけてますよね。『マリオ』シリーズは、ラテンのイメージを引き継いでますけど、『スーパーマリオ64』[*25]（96年・任天堂）を作曲するにあたってはどうでしたか。

近藤　『マリオ』は『ゼルダ』に比べてハッピーという感じですので、ハッピーでリズミカルで、メロディは覚えやすくというのを気をつけています。そのへんで、ゼル

＊22　NINTENDO64
96年、任天堂より発売された家庭用ゲーム機。世界屈指のワークステーションメーカー、シリコングラフィックスの64ビットCPUを搭載していた。マイクやディスクドライブ、ゲームボーイアダプタなど、様々な周辺機器があるのも魅力的。

＊23　ゼルダの伝説　時のオカリナ
98年、任天堂より発売されたNINTENDO64用のソフト。妖精の村に住むリンクが、ハイラルの国に起こった異変を解決するために旅立つ3Dアクションタイプのロールプレイングゲーム。冒険中に手に入れるオカリナの音色が、ゲーム進行の鍵となる。



ダとちょっと棲み分けしているんですけど。

――『スーパーマリオ64』になると、映像が3Dになっていよいよ映画的なグラフィックが再現できるようになった。ゲーム音楽の立ち位置も変わってきたと思うのですが。

近藤　そうですね。音の方に専念できるようになったので、64からは全体的な音のプロデュースもやっています。「3Dになったから、もうジャンプ音はやめよう」とか、「ジャンプする時には声を出すようにしよう」とかですね。ジャンプする時もいつも同じ声ではつまらないので、ランダムでいろいろな声を出すようにしています。SEも、専門の人がつきました。

――ファミコン時代は、SEを含めて作曲家がすべてをやらざるを得なかったわけですよね。最初から今のように作曲オンリーでいけるなら、その方がよかったんじゃないですか。

近藤　でも、ゲームサウンドは本来、音楽とSEで成り立っているものですよね。ですから、今でもイメージやコンセプトの統一、バランスなどはSE担当者と綿密に打ち合わせをしながら、調整しつつ作っているんですよ。

――『ゼルダの伝説　時のオカリナ』はミュージカルといっていいほど音楽がフューチャーされていたと思います。『ゼルダ』シリーズはどのようなイメージで作曲されているんですか。

近藤　草原のイメージというか、疾走感ですよね。でも、あまり一般的なコード進行じゃなくて、雰囲気を重視するという感じです。

――新しい『ゼルダ』はとくにバラエティ豊かですよね。ゴロン族の場面は

＊24　セルダの伝説　ムジュラの仮面　2000年、任天堂より発売されたNINTENDO64用のソフト。『時のオカリナ』の外伝的な内容。勇者リンクが3日間で世界を救うという、アクションタイプのロールプレイングゲーム。ゲーム中では、キャラクターが楽器を演奏することでゲーム内容に変化が現われるなど、音楽が重要な役割を担っている。




Nintendo
近藤

ダンスミュージックっぽかったり。ああいうのは近藤さんが主体になって作っているんですか。

近藤　そうですね。最近ではディレクターとかデザイナーが年下になっちゃったんで、なかなか「こういう曲を作ってくれ」とか言ってくれないんですよ。怖がっているのか遠慮しているのか。言ってくれないから、なかなかこっちも作りにくい。その分、『時のオカリナ』は自分の感性のままに作ってしまったというところがあるんです。それで文句も出なかったので、よかったのかもしれませんけど。

――『時のオカリナ』は、最後の方は詠唱のようなものが聞こえてきたり、けっこう過激な作りだったと思うんです。

近藤　ああいうのを作りたいなと思ってたので。最近、ＣＤショップとかで試聴できるお店があるので、たいてい民族音楽のコーナーに行きますね。そうすると、今まで聞いたことがない音楽が聴けるので、楽しみでよく行きますよ。

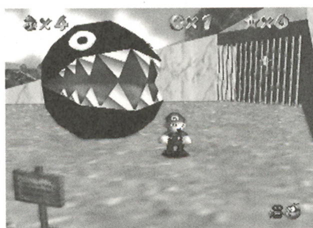
――『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』になると、みんなが仮面で変身して、いきなり太鼓を叩き始めたりしますよね。非常にロックなゲームというか、音楽がないと成立しないゲームになっていますよね。

近藤　『ゼルダ』らしさというものを考えた時に、魔法とかよりも楽器でいろいろ変わったりするのがいいんじゃないかという提案があったんです。楽器でメロディを変えることで、いろんな効果が起こるという。

――64になって、ジャンル的にもいろいろと冒険できるようになったと思うんですが、近藤さんは普段はどんな音楽を聴いているんですか。

近藤　ラジオが好きなので、大阪のＦＭ[*26]　ＣＯＣＯＬＯをよく聴いています。そ

＊25　スーパーマリオ64
96年、任天堂よりＮＩＮＴＥＮＤＯ64用ソフトとして発売。これまで横スクロールタイプだったマリオが３Ｄの世界で登場。箱庭的世界の中でぐるぐると走りまわり、ジャンプすることができた。



＊26　ＦＭ　ＣＯＣＯＬＯ
関西の多言語ＦＭ放送局。英語、日本語、ハングルなど各国の言葉でニュースや音楽情報を提供。毎日６〜25時まで放送。

のＦＭ局では、いろいろな国のＤＪがその国で流行っている音楽を紹介してくれるんですよ。インドは、ちゃんとインドの言葉で、インドの人がやるんです。

――インドＤＪですか（笑）。インドのヒットチャートとか？

近藤　ええ。インドの民族楽器を使いながら最近の曲みたいな感じになっちゃってたりするんで、なかなか面白いですよ。インドの音楽は好きですね。ゲームの中でそういう曲が必要な時は、そういった雰囲気のＣＤをたくさん買ってきて、それをずっと聴いていることもあります。

「出てない音を、どう工夫して出すか」音の余韻が生み出す〝近藤節〟。

ゲーム機は年々進化していき、今では一般の音楽と変わらないものをゲーム機上で聞くことができる。しかし、近藤さんは「ゲームと一体化してこそゲーム音楽」と言う。ボタンを押すことで立ち上がる音楽。メロディやコード進行の前に、まずゲームの内容がある。それが、近藤さんの哲学だ。

ハードが発展していっても、ゲームの中で立ち現われる音楽を追求していく近藤さんの哲学は変わらない。ゲームならではのインタラクティブな音作り。そして、無音の状態を強く意識した音楽の構成。ゲーム機上の音楽という独特の文化の中で育まれた、まさにこれが〝近藤節〟なのだ。

――『時のオカリナ』のオープニングも、『ムジュラの仮面』のオープニングも、びっくりするくらい静かな余韻のある音ですね。多分、自分のデータを読み込んだ後に、ちょっと静かな間が空いて、その間が〝近藤節〟なのかなあとも思うのですが。

近藤　その「間」というのは、やはり大事にしていますね。ファミコンの3音の時から作っていたというのもあって、少ない音数で、できるだけ効果的に表現しようという気持ちがあるんですよ。出てない音を、どう感じさせるか。休符を大事にするとか、音符と音符のつながりの間を大事にするとかですよね。

――「間」を大事にすると、具体的にはどんな効果が生まれてくるんでしょうか。たとえば楽器の中でもベースの音などは、鳴らすよりも音を切るタイミングでグルーヴ感を出すといいますよね。

近藤　そういうものに近いですね。あとはうまく区切ることでリズム感を出すとか、そういうことも大切です。

――最近は任天堂のサウンド担当のかたも近藤さん以外にたくさんいらっしゃるんですよね。今度は後進を育てなきゃいけない。でも当時のハードと違うから、指導の方法も大変ですね。

近藤　今はサウンドも合計20人をちょっと超えるくらいいますね。でも、根底のところでは、ゲームが主役で、ゲームにあわせて作る音楽というのが大事だと思います。ゲーム特有のアイデアでインタラクティブな音楽を作るとか、そういうことですよね。たとえば『スーパーマリオブラザーズ』でしたら、ゴールまでの残り時間が少なくなったら音楽が速くなるとかありますよね。ほかの音楽にはな

い、ゲームならではのインタラクティブなアイデア。『スーパーマリオ64』では地下の奥深くに行ったら、ちょっとベースが変わるとか、海の中と外ではなんとなく音が違うとか。そういうアイデアを音楽に取り入れていくんですよ。その点は指導していますね。たとえば、『時のオカリナ』のフィールドの音楽は8小節ごとのブロックに分かれていて、それがランダムに出るようになっているんです。それと、リンクが止まって考えたりする時は、曲が自然にゆっくり流れていくものになったり、敵が出てきたら勇ましい曲になったり、自然に変わるように作っているんです。あまり気づいてもらえなかったんですけど（笑）。リズムというか、流れを変えたくなかったんで。急に敵の音楽を鳴らすよりも、自然に移り変わるようにしています。

――そういう音楽はシーンができてからつけるんですか。

近藤　そうですね。だいたいそうです。シーンができて、プレイヤーが遊べる状態になって、何回も何回もゲームを触って、曲を考えます。64になってからはとくにスケジュールが厳しくなりました。開発が大規模になると、たくさんのデザイナーが並行してバーっと作るので、最後の数ヵ月でどーっとみんなのができてくるんです。それを全部見て。前よりも締め切り間近がすごく大変です。

――大変そうですね。でも、『ゼルダ』や『マリオ』が続く限り、近藤さんが音楽を作り続けるんですよね。

近藤　どうですかね……。もうネタがなくなってきました（笑）。

――ちなみに『ムジュラの仮面』で何曲くらい作曲したんですか。

近藤　90曲くらいですね。ムジュラが一番今までで曲数が多かったです。ただ、

オカリナの短い曲も1曲として数えてますが……。

――それだけ曲数があると、似たような曲になったりしないですか。

近藤　あるんですよ、やっぱり。自分では気づかないんですけど、人から「あ、これ前に聞いたことがある」と言われることもあります。

――そう言われると、やり直したりするんですか。

近藤　しますよ。「まずい」とか思いながら。人の曲に似ちゃったりする場合もあるので、その時も「まずいな」と思って直します。

――たぶん近藤さんの歴史がゲーム音楽の歴史であると思うんですけど、ハードが発展することで、今まで制約のなかったところで活躍していた作曲家たちもゲーム音楽に入ってきますよね。その中でゲーム音楽をずっとやってこられた近藤さんは、NINTENDO64や次に出るゲームキューブ[*27]とどう戦っていくのかがすごく楽しみなんですが。

近藤　ほかの作曲家がどういうものを作るかとか、だから僕はこういう曲を作ろうとか、そういったことは全然考えたことがないですね。そのゲームにあった音楽で、より良いモノを作っていくという考えかたでしかやっていないんです。ファミコンの頃からゲーム音楽を作る作曲家さんっていうのはいましたよね。でも、やっぱりすぎやま先生以外はあまり有名にならなかったと思うんです。それは多分、ゲーム制作のスタッフとして参加するのではなくて、曲だけを提供していたりしたからだと思うんですよ。ゲームのスタッフと一緒になって、一緒に作っていくのがやっぱりゲーム音楽じゃないかなと。それが大切だと思うんです。

＊27　ゲームキューブ
2001年7月に任天堂より発売される最新ゲーム機。IBMと共同開発したMPUを搭載しており、ゲーム開発に適した環境を持っているといわれている。任天堂はこのゲーム機で初めて8センチディスクを採用しており、ハイエンドなコンピュータグラフィックスのように大容量のデータを使うゲームも楽しめる。

――そういう意味では、これからどんどん技術が進歩しても、近藤さんはそういう作りかたをされていく、と。

近藤　そうですね。

――入社されて16年、これまでに何百曲も作っていると思うんですけど、近藤さんが一番気に入っている曲はどれですか。

近藤　そのゲームそれぞれに何曲かずつあるんですけど、『ムジュラの仮面』でいうと、「町長の家の会議室」の曲ですね。あれは締め切り前ギリギリで、「どうしてもここは雰囲気を変えたいんで作ってくれ」って言われて、メモリが少ない中で作った曲なんですけど。自分で聞いても「あってるなあ」と思うんです。会議をしている雰囲気とかが出ているんじゃないかと思います。

――意外ですね。メインテーマとかが気に入っていると思いました。

近藤　それもあるんですけど、「これはピッタリくるなあ」というのが一番大事ですね。そういう曲は自分でも後で画面を見ながら何時間もずっと聴いていたりとか。自分で悦に入って……。踊ったりとかしてます。今は個室をもらっているので、人には見られてないですけど。

――町長の曲で踊っている近藤さんはちょっとイメージできません（笑）。

近藤　やっぱり「できない、できない」というのがたまって、その末に完成した時は、嬉しいじゃないですか。「ピッタリきたなあ」という時は、何回も繰り返して聞きますよね。

マエストロの横顔

『スーパーマリオブラザーズ』の音楽は、ある意味でゲーム音楽の頂点だったと思います。そんなスゴい音楽を作った人なのに、近藤さん自身は淡々と自分の経験を語ってくれました。しかし、少ない言葉の中にも、ゲーム音楽の歴史を作ってきた職人さんの情熱のようなものが伝わってきます。

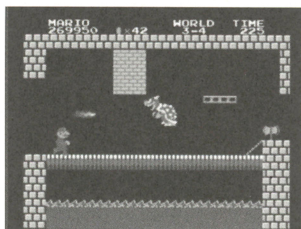
それにしても、名作の数々が技術的な制限によって生まれていたなんて。実にユニークです。

ハリウッドのような大掛かりなモノ作りもあれば、近藤さんたちのような地道なモノ作りの方法もあるんだなあと思います。厳しい環境の中で生まれた知恵が、『マリオ』や『ゼルダ』の音楽を作っていたのです。近藤さんの体験に、日本のエンタテインメントの底力を見る思いでした。



NINTENDO© *Kondou Kouji*

スーパーマリオブラザーズ



1985年9月13日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂

「さあいきますよ！」感たっぷりのイントロで始まるメインBGM。パラダイス・ムードさえ漂う開放的なメロディーは、この作品で初めてテレビゲームに触れた人から"Bダッシュ"しっ放しでクリアできてしまう人にまで心地良く響いた。それだけこの音楽が『スーパーマリオブラザーズ』の世界にマッチしていた、ということだろう。スター（一定時間無敵アイテム）取得時のBGMはその延長線上として、不穏極まりない地下BGM、ワルツ調の優雅な水中BGM、必要以上に焦燥感を煽る城内BGMとの対比が、メインBGMの印象をより強いものにしていた。（戸）

ゼルダの伝説　時のオカリナ



1998年11月21日発売
NINTENDO64版ソフト
発売元／任天堂

音楽が、単に"シーンのイメージ"としてだけでなく、"シーンとシーンの連続性"の象徴として用いられている64版『ゼルダ』。3Dフィールドの地続き感は、決して映像面の説得力だけで生まれているわけではないのだ。また、ゲーム進行の鍵を握るオカリナのフレーズ演奏にインタラクティブな要素を導入していることも、プレイヤーの意識と箱庭世界のリアリティの距離を近づけている。音楽は人と世界をつなぐ、のだ。（戸）

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
オリジナル・サウンドトラック



PICA2006
発売元／パイオニアLDC

NINTENDO64で発売された同タイトルの音楽世界をあますことなく伝える全112曲入り2枚組CD。シリーズの中でも異色のゲームだけに、その音楽もかなりアクが強い。近藤氏が苦心したという『町長の家の会議室』も不安げな雰囲気が、巧みな楽器構成で表現されている。おなじみのSEも、ここではひと捻りされており興味深い。『時のオカリナ』のアンチとして聞き比べるのも一興。（吉）

● 近藤浩治　作品集 ●

※［S］＝SEプログラムのみ　※［M］＝音楽のみ

1984年

ゴルフ
アーケードゲーム　発売元／任天堂

ファミリーベーシック
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂［M］

デビルワールド
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂［S］

1985年

サッカー
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂［S］

スパルタンX
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂

スーパーマリオブラザーズ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂

1986年

ゼルダの伝説
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

謎の村雨城
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

スーパーマリオブラザーズ2
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

1987年

夢工場ドキドキパニック
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

新・鬼ヶ島　前編
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

新・鬼ヶ島　後編
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂

1988年

アイスホッケー
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂［S］

スーパーマリオブラザーズ3
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂

1990年

スーパーマリオワールド
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂

パイロットウィングス
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂［S］

1991年

シムシティー
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂［S］

ゼルダの伝説　神々のトライフォース
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂

1993年

スターフォックス
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂［S］

マリオコレクション
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂［S］

1995年

ヨッシーアイランド
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂

1996年

スーパーマリオ64
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂［M］

1997年

スターフォックス64
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂［M］

1998年

ゼルダの伝説　時のオカリナ
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂［M］

2000年

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂［M］

家庭用ゲーム音楽・開拓の時代

MUSIC'S GOT ME FEELING THE NEED

ただ、音だけが、あった

1983年以前のコンシューマ・ゲームでも、音階の異なる音の連続を聞くことができた。しかしそこには、「音楽」と形容するために必要なエモーションが宿っていなかった。これは、当時のゲームクリエイター――プログラム、グラフィック、サウンドといったあらゆる要素をほとんどひとりでこなす、まさにクリエイター――が音楽的資質に恵まれていなかった……という単純な理由だけでは片づけられない。画面上の絵を動かすことで手一杯だったハード性能&開発環境が、クリエイター個人の優れた音楽的資質を台無しにしていたケースもあったはずだ。多分。

異端がもたらした「音楽のココロ」

ファミコンの登場は、コンシューマ・ゲーム音楽史にとっても、画期的な出来事だった。前後して登場したハードが、音源用チップに、当時の趨勢であるPSG[*1]を採用していた中、ファミコンはその上位バージョンといえる独自開発LSI[*2]を搭載していた。さして関心のない人にとっては同じ「電子のピコピコ音」でも、耳の肥えたゲームファンにとっては隔世の感があった。ノーマルなPSGで普通に演奏されたら、さして印象に残らないであろうメロディが、音色の面白さ、そこはかとない温かさで、十分魅力的に聞こえてしまうことは、コンシューマ・ゲームの音楽に対するユーザーの意識をおおいに高めたのだ。

そしてエモーションがうずきだす

最初の1～2年に発売されたタイトルこそ、効果音を中心とした、まさに音色そのものの魅力だけで持たせているという印象は拭えなかった(それは、当時のゲームが「何らかのシチュエーションを〝断片的〟に記号・抽象化したもの」という性質だったことも少なからず影響しているのだが)。しかし、コンシューマ・ゲームのスタイルが複雑・多様化の兆しを見せ始めた1985年以降、サウンド面が担う役割とその音楽的クオリティは、急速に高度なものになっていく。それを最も促進させたのが、画面スクロールや1枚CGの切り替

＊1　PSG
Programable Sound Generator　矩形波(方形波)3音とノイズ1音のうち3音を同時発声できる音源。音色のバリエーションに限界はあるものの、各チャンネルごとに音量、音程、エンベロープ周波数の設定が自由にできる……という、当時の同価格帯音源チップの中では群を抜いた高性能を誇っていた。

＊2　独自開発LSI
矩形波2音＋三角波1音＋ノイズ1音構成で、3音同時発声が可能な音源チップ。矩形波の横幅を変える機能により、通常のPSG以上に幅広い音色を表現できた。これ以外にも、音声合成の再現に威力を発揮する機能などが用意されていた。

＊3　業務用ゲームのテンポを踏襲した従来のコンシューマ・ゲーム
任天堂の『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』、ナムコの『ディグダグ』『マッピー』といった、1980年代初頭の人気アーケードゲームの移植作品が、ファミコン黎明期を支えていた。

＊4　ドラゴンクエスト
この作品の音楽を担当したすぎやまこういち氏は、ベテランのプロ作曲家として数々の輝かしい実績を残してきたにもかかわらず、この作品の大ヒットによってさらなるブレイク・ポイント

わりによって次々と広がっていく世界で、ゲームシステムを超越した、精神的な〝結末〟を目指すタイプ――広義における〝アドベンチャー(冒険)もの〟の台頭である。このタイプにおいては、業務用ゲーム[*3]のテンポを踏襲した従来のコンシューマ・ゲームのように、プレイの一瞬一瞬がつねに刺激的・刹那的である必要はない。ゲームプレイを長期的なものとして捉えた上で、ある程度の退屈さ・冗長さが容認されている……ということは、プレイヤーの感情の起伏をサポートするゲーム音楽に新たな〝芸風〟が求められるのは当然の流れだった。

ただ明るいだけでなく、まだ見ぬ世界へのワクワク感をはらんだメインBGM、頻繁に登場しないぶん清涼感が際立つワルツ調の水中ステージBGMなど、すべての音楽が印象的だった『スーパーマリオブラザーズ』(85年・任天堂)。広大な大陸をひとり旅する雰囲気を盛り上げるフィールドBGMをベースに、全編にわたって叙情あふれるメロディを聴かせてくれた『ドラゴンクエスト』[*4](86年・エニックス)……。前者は横スクロール型ジャンプアクションゲーム、後者はファンタジー世界を舞台にしたRPGのパイオニアとして社会的ブームを巻き起こした作品だが、以降のコンシューマ・ゲーム音楽の在りかたに決定的な方向性を示したという点でも、両作品の功績は大きい。

スペック合戦の戦場に響く「うたごえ」

ファミコン内蔵音源の音色が、ごく当たり前なものとして、国民の耳を通りぬけるようになった1980年代後半。任天堂以外のコンシューマ・ハード・メーカーは、後発の利点と追いかける側の勢いを生かして、新ハードの高性能ぶりを必死にアピールした。一目瞭然のグラフィックはさておき、プレイ中の印象に大きく影響するサウンドに関しては、「○音同時発生」「××音源搭載」といった、ちょっとしたスペック合戦[*5]が勃発した。

とはいえ、コンシューマ・ゲーム音楽の良し悪しは、この時点ですでに、音源の性能で決まるものではなくなっていた。曲(メロディ)自体の魅力と、それが演奏される場面の総合的な演出構成。それプラス、音源の基本性能やメモリ容量といったあらゆる制限の下、最も心地良く響くようやりくり(プログラム)されたものだけが、後年も記憶に残り続ける名曲たりえたのだ。それゆえ、ゲームカートリッジ内に独自開発のサウンド・エフェクト・チップ[*6]を搭載〝しなければならなかった〟ファミコンゲームの音楽は、内蔵音源のアドバンテージによりかかっていただけのゲーム音楽以上にゲーム音楽らしかった。

を迎えた(あまつさえ、以降のシリーズ作品への楽曲提供が、氏のライフワークのひとつになっている)。氏の成功を機に、著名作曲家・ミュージシャンが、ゲーム制作に参加する風潮が定着。

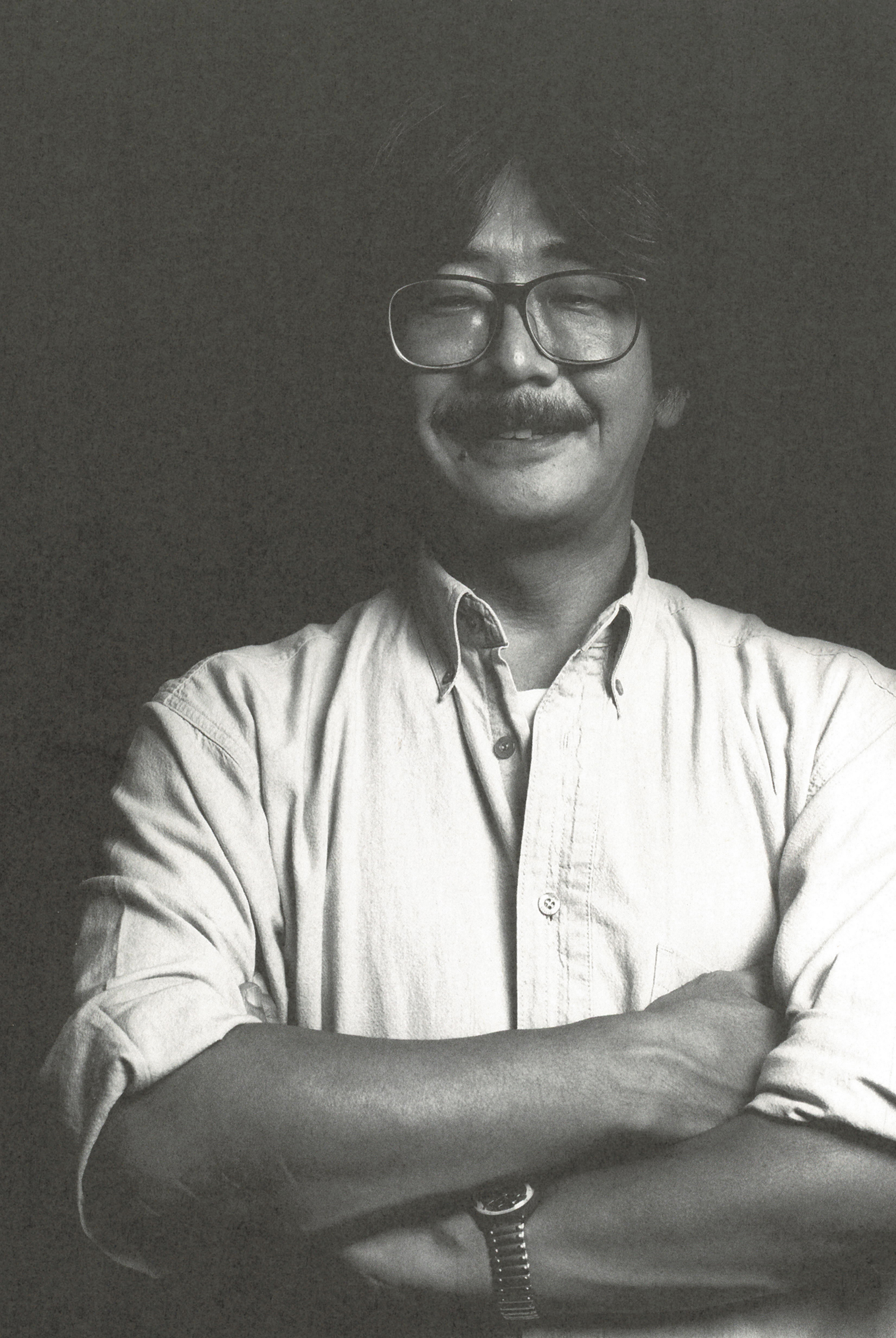
＊5　ちょっとしたスペック合戦
1985年にセガから発売されたコンシューマ・ハード「マークⅢ」の内蔵音源はPSGだが、1987年に発売された「FMサウンドユニット」を本体に装着することで、最大9重和音のFM音源(周波数変調によって多彩な音色作りを実現するデジタル音源。開発はYAMAHA)サウンドが追加された。また、当時の国内パソコンメーカー最大手NECは、1987年に同社初のコンシューマ・ハード「PCエンジン」を発売。CPU性能はファミコンと同等の8ビットながら、ウェーブメモリ(サンプリング音の波形をメモリに記憶する方式)6音+矩形波ノイズ2音というサウンド仕様は段違いだった。こうしたスペック合戦には、マークⅢのFMサウンドユニットやPCエンジンに先駆けること1年、任天堂がFM音源1音を搭載したファミコン用周辺機「ディスクシステム」を発売していたことも、少なからず影響している。

＊6　独自開発のサウンド・エフェクト・チップ
コナミ、ナムコといった大手メーカーが、早い段階から採用していた。『グラディウスII』(コナミ)、『悪魔城伝説』(同)、『キング・オブ・キングス』(ナムコ)、『えりかとさとるの夢冒険』(同)といった作品で、それらのパフォーマンスを確認できる。

植松伸夫

Uematsu Nobuo

1959年3月21日生まれ。高知県高知市出身。
86年スクウェア入社。
99年度第14回日本ゴールドディスク大賞
"ソング・オブ・ザ・イヤー(洋楽)"受賞
(『Eyes On Me』)。
現スクウェアサウンズ取締役兼コンポーザー。





天野喜孝の美しいイメージイラストとともに、その作品はやってきた。描き込まれたグラフィック、映画的な演出。ドット絵の世界に生まれた、まったく新しいゲーム。『ファイナルファンタジー』は、それまでファミコンに見向きもしなかった大人の男性層をも引き込んだ本格的なファンタジーロールプレイングゲームだった。

そこで奏でられていたのは、なんともファンタスティックな音楽。まるでこれから始まる素晴らしい冒険を予言しているかのようだ！

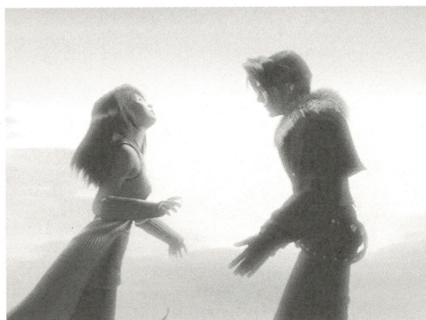
以降、『ファイナルファンタジー』は、『ドラゴンクエスト』と双璧をなすロールプレイングゲームとして、日本のゲーム史に名を刻み続けることになる。

クラシカルで荘厳な『ドラクエ』の音楽に対し、『FF』の音楽は常にロマンティシズムにあふれている。優しく繊細なメロディ。不安げなマイナーコード。まるで歌っているかのように揺れる旋律。

ハードをプレイステーションに移し、CD-ROMでの音楽再生が可能になると、『FF』の音楽世界はポップスやロック、民族音楽にまでジャンルを広げ始めた。サウンドも、よりドラマティックに進化していく。

また、『FFⅧ』の挿入歌『Eyes On Me』はゲーム音楽として初めて日本ゴールドディスク大賞の「ソング・オブ・ザ・イヤー」を受賞する。

作曲家は植松伸夫さん。音楽を愛し、音楽に愛された音楽家のフレーズは、今日も日本中のゲームユーザーの胸に響き続ける。



にこにこと、優しそうな笑顔。『ファイナルファンタジー』シリーズのサウンドマスターでもある植松伸夫さん。香港の大スター、フェイ・ウォンを歌手として起用し、ゲーム音楽をメジャーに押し上げた第一人者だ。スクウェア創設時のスタッフでもあり、ゲーム業界でもベテランのひとり。何よりも、シリーズ通算2060万本を売り上げる大作ロールプレイングゲームの作曲家なのだ。

しかし、目の前にいる植松さんにはそんな気負いはまったく見られない。穏やかに話し、面白い話題の時にはほがらかに笑い、シビアな質問にはじっくり考えてから慎重に答える。だが、彼の進んできた道は決して平坦ではない。

「毎日新曲を書いて送り続けた」職業音楽家を目指し、修行の日々。

『ファイナルファンタジー』シリーズのサウンドクリエイター、植松伸夫さんは高知県出身。小さい頃は、外で飛び回っている普通の子どもだったという。その一方で音楽への目覚めは早かった。自宅にあったクラシック全集のレコードや昭和歌謡全集に耳を傾ける。さらに、小学校の高学年の時にはクラシックギター

と出あい、独学で弾き方をマスターする。ギターやピアノのコードも、まったく独学で覚えたという。また、曲を作り始めたのもこの頃から。当時、すでにオリジナルの歌詞にコードをつけ、弾き語りの曲を作っていた。

大学は「音楽活動をするため」関東へ。勉強する気など、はなからない。在学中の4年間に、何とか音楽業界に潜り込もうと思っていた。バンド活動をするかたわら、講師について理論を学ぶが、自分なりに音楽を修得していた植松さんは、すぐに教える側に回る。卒業後もその仕事は続けたが、「音楽指導が自分のやりたかったことではない」と辞めてしまう。しかし、音楽業界にコネはない。無一文の植松さんの前途は、いばらの道だった。

――最初にプロとして音楽の仕事をしたのはいつですか。

植松　大学を卒業してしばらくしてからですね。アルバイト情報誌で見た「CM作曲家募集」っていうのに応募したんです。デモテープや履歴書を送るんですけど、ああいうのってまず聴いてもらえないんですよ。レコード会社でもそうですけど、未経験者のデモテープなんか、みんな聴いてくれない。でも、聴いてもらいたいんで、返事がくるまで送り続けようと思ったんです。それで、毎日新曲を書いて送り続けてたんです。それを1ヵ月半続けたんですね。合計で40曲くらい書きました。

――毎日書きたい曲があったというのは、才能ですよね。

植松　いや、でもね、本当に食い物がなくなったら、人間、力を出すものですよ

（笑）。当時はヤマハのＭＳＸ[*1]っていうコンピュータにＦＭ音源[*2]の何かを差していたのかな。５線譜が出てくるソフトで、８パートまで書けたんです。そのコンピュータも彼女に金を借りて買ったんですけどね。キーボードで弾いてシーケンサ[*3]ーに打ち込んで、カセットテープに落として。そうだ、そのカセットテープとかも彼女に金を借りて買ったんだ。毎日送るから、箱で買わなきゃならないじゃないですか。それで、ようやくあっちが折れて採用になったんですけど、それはあまり仕事にならなかったんです。

――どうしてですか。

植松　ＣＭ音楽の世界ってすごく厳しいんですよ。その時に、プロとして食っていくことの厳しさを叩き込まれましたよね。やってる最中にディレクターに「こんな曲じゃダメだ」って言われてレコーディングが中止になったこともあるし。それはもう、お先真っ暗ですよ。リテイクなんていうものじゃないですよね。完全にボツ。ダメだったらその仕事はほかの人に回るだけ。

――そこでは何曲か採用されたんですか。

植松　僕なんかに回ってくるのは地方局の音楽ですから、採用されたかどうかはわからないんですよ。１曲４並び[*4]で、もちろん買い取り。

――それで彼女にお金は返したんですか。

植松　それは結婚した後に就職してから返しましたね。

――お金を貸してくれた彼女が今の奥さんですか！　いい話ですね。

植松　でもね、やっぱりそういうパートナーに恵まれていると精神的にも助かりますよね。たとえばそこで「ああ、この男ダメだなあ」って捨てられていたら道が

＊1　ＭＳＸ
Micro soft X　83年、アスキーとマイクロソフトが共同提唱した、Z-80ＣＰU搭載の8ビットパソコンの統一ハード規格。ソニー、松下、サンヨーなどの国内大手企業が賛同し、同規格のハードをリリースした。85年には上位規格のＭＳＸ２、87年にはマイナーチェンジ規格のＭＳＸ２＋が発表された。91年には性能が大幅にリニューアルされたｔｕｒｂｏ-Ｒ規格が発表されたが、ハードを制作したのは松下だけだった。

＊2　ＦＭ音源
正弦波の波形を内部にメモリしておき、それを読み出す速さや順番を変えることで様々な波形を生み出す音源方式。それまでの電子楽器が発振回路を使っていたのに対し、ＦＭ音源の楽器はメモリと読み出しだけで音を作る。最初に楽器に応用したのはヤマハで、この方式はヤマハの特許。シンセサイザーなどのほか、パソコンの内蔵音源にも利用される。

＊3　シーケンサー
シンセサイザーなどの音を制御し、自動演奏する装置。

変わっていたと思うんですよ。そんな生活をしている時に、たまたまスクウェアに出入りする機会があったんです。日吉[*5]の僕のアパートが、若いアーティスト志望のやつらのたまり場だったんですね。詩人になりたいとか、小説家になるんだとかいうやつらが夜な夜な集まって酒盛りをしていた。その仲間の中に、スクウェアで企画のバイトをしていた人がいて、その人に音楽の仕事を紹介してもらったんですよね。

——それはフリーランスとしての契約だったんですか。

植松　そうですね。スクウェアもまだちゃんとした会社じゃなかったし、学生の集まりみたいな感じでしたよね。僕が最初にやった仕事は、パソコンゲームの『ブラスティー』[*6]（85年・スクウェア）のアレンジと録音ですね。

——CMの音楽とはずいぶん違いますよね。発音数も限られているし。

植松　パソコンは内蔵のPSG[*7]音源が3音で、プラスノイズですね。機種によってはFM音源をのっけてるヤツがあるので、もう少しいけたかもしれないですけど、でもそんなものですよ。3つの音で言い尽くさなきゃいけないのは初めてでしたから、それはちょっと新鮮でしたよね。CMは13・5秒で言い切らなくちゃならないっていう制限はあるんですけど、普通は音数を制限されることはないじゃないですか。でも、意外と慣れるのは早かったですね。あまり苦労した記憶はないんです。当時、ゲーム音楽を専門にやってた人はあまりいなかったし、開拓できるのが逆に面白かったですね。

——パソコンの音楽をやって、その後ファミコンですか。

植松　いや、『ブラスティー』だけでスクウェアの仕事はひとまず終わったんです

＊4　4並び
音楽家や作家のギャランティは1割を支払い時に源泉徴収されるため、その1割分を支払う側があらかじめギャラに含めることが多い。これを「並び」と言い表わす。植松さんの場合は、44444円、つまり手取りで4万円だったという。

＊5　日吉
神奈川県横浜市港北区日吉。当時、日吉にはスクウェアのオフィスがあった。植松氏がアルバイトをしていたレンタルテープ屋には、スクウェアのメンバーも顔を出していたという。

＊6　ブラスティー
85年、スクウェアより発売されたパソコン用ゲーム。変形するロボットが主人公のロールプレイングゲームで戦闘時のアニメーションが話題になった。ロボットのデザイン、アニメーション原画は『機動戦士ガンダム』などを手がけた日本サンライズが担当。



よ。その仕事が終わってからはまたCM音楽を作ったり、アルバイトに行ったり。それでね、ある日、日吉の商店街を歩いていたら、ばったり坂口[*8](博信)にあったんですよ。「どうも」「いま何やってるの?」って挨拶を交わした後に、「今度うち会社にするんだけど、来る?」って言われて。それでもう社員になっちゃったんです。

――サウンド担当として社員になったんですか。

植松　そうそう。だから僕、多分履歴書とか出してないんですよ(笑)。もし、あの時刻にあそこを歩いていなかったら……。

――ところで、ゲーム音楽家になることに抵抗はありませんでしたか。

植松　ベンチャーの面白さがあるし、むしろその方がやりがいがありますよね。それに、ほかと比較する気持ちもなかった。「来てくれ」というところはスクウェアのほかになかったし、躊躇なくという感じです。

――当時スクウェアは『ウィル』[*9](84年・スクウェア)や『ブラスティー』などのパソコンゲームがヒットしていて、技術力がズバ抜けていました。そういうことも植松さんは知らなかった?

植松　知らなかったですね。『マリオ』も知らなかったぐらい。ただ、何回かスクウェアに遊びに行ってて、やっぱりその頃から坂口は何か飛び抜けてた印象がありましたね。当時はちょうど、スクウェアがファミコンのゲームを作ろうとしていた時だったんです。入社後、最初にやったのは『キングスナイト』[*10](86年・スクウェア)かな。

――音楽はゲームが完成してから入るんですか。

＊7　PSG音源
Programable Sound Generater　80年代前半に発売されたパソコンや家庭用ゲーム機に採用されていた、音源用LSI。安価ながら正弦波3音の同時演奏が可能で、現在でもその音色のファンが存在する。

＊8　坂口(博信)
『ファイナルファンタジー』の生みの親。『FFⅥ』までディレクターをつとめる。現在はプロデューサーとして、『FF』プロジェクトを総指揮する。坂口博信のインタビューは本シリーズ「VOL.1」に収載。

＊9　ウィル
84年、スクウェアより発売されたパソコンゲーム。舞台は宇宙。主人公は女の子のアドベンチャーゲーム。0.5秒の瞬間画面表示がセールスポイントだった。当時のパソコン用アドベンチャーゲームとしては異例の大ヒットを記録した。

植松　いえ、昔からうちのやりかたは同時進行なんですね。企画があってシナリオがあがったら、グラフィックはグラフィックで、音楽は音楽で一斉に走り始めるんですよ。それをある時期、あわせてみるんです。で、あったらそれでいいし、あわなかったら誰かが犠牲になる。

――シナリオと企画だけの時点で、音楽を作り始めるんですか。

植松　そうですね。絵はまだできていませんから。

――ファミコンの時代は容量の関係で音が犠牲になりがちだったんじゃないでしょうか。ケンカになったりとか？

植松　ファミコンの頃はありましたね。スーパーファミコンまであったかな。なかなかサウンドの方まで容量を割いてくれないんで、ケンカということはないですけど、マスターアップぎりぎりの頃になったら「あと20バイト足りないんだ。どこか詰められるんじゃないの、おたくのところ？」っていろんなところに行って、メモリを獲得していましたね。

――それは植松さんが直接、交渉に行ってたんですか。

植松　そうです。「20音はみだしてるんで、20バイトもらえないか」とか、そういうシビアな状況でしたよ。

――でも、「20じゃ足りないから18にしてくれ」とか返されることもあったんじゃないですか。

植松　いや、でもね、何かあった時のためにプログラムとかはたいてい余裕を持って作ってるから、みんな隠し持ってるんですよ。曲の場合はループしてループして、それでも乗らないという時がありますからね。

***10　キングスナイト**
86年、スクウェアよりファミコン用ソフトとして発売された、ロールプレイングゲーム要素のあるシューティングゲーム。戦士、魔法使いといった4人のキャラクターを各ステージで成長させ、最終ステージでフォーメーションを組んで進んでいく……という斬新なゲームシステムが特徴的だった。

――当時は音楽担当は植松さんだけ？

植松　ええ。当時はサウンド専任のプログラマーはいなかったんです。『キングスナイト』の音楽プログラムは外注だったような気がするな。『ファイナルファンタジー』の音楽はナーシャ・ジベリ[*11]っていうプログラマーがやってくれてましたけど。

「僕には『ドラクエ』は作れない」負けを認める潔さと、ふところの深さ。

植松さんがスクウェアに入社してしばらくしてから、『ファイナルファンタジー』（87年・スクウェア）がファミコン用のロールプレイングゲームとして制作される。すでにエニックスから『ドラゴンクエスト』（86年・エニックス）が発売されていたが、『FF』はそれとはまた違うファンタジーの世界を作り出していた。美しいグラフィック、キャラクターの動きのなめらかさ、ドラマティックな演出。そして、音楽もまた、同じロールプレイングゲームでありながら、まったく違うイメージを描き出している。

「音楽は何でも聴いてきた」という植松さん。その言葉どおり、『FF』の音楽は、クラシカルでいてポップという不思議な広がりを持つ。『ドラクエ』のサウンドが明るく勇ましい冒険を象徴しているとすれば、『FF』のサウンドはもっと幻想的で大人びたイメージを持っていた。無国籍なその響きは、つねに時代に挑戦し続ける『FF』シリーズにふさわしかった。

***11　ナーシャ・ジベリ**
Nasir Gebelli　イランに生まれ、アメリカのカリフォルニア州立大学でコンピュータサイエンスを学ぶ。アップルⅡ用ゲームを5週間に1本というハイペースで制作。彼の美しいグラフィック処理は当時驚異的で、彼のソフトはことごとくヒットした。86年にスクウェアにプログラマーとして参加。

――『ＦＦ』のメインテーマは、もちろん植松さん作曲ですよね。あれはやっぱりファミコンの3音で作ったんですか。

植松　そうですね。あれは最初に3音で作りました。

――今はもっと壮大なオーケストラですよね。

植松　ええ。でも、頭の中では最初からあれが鳴っているんですよ。それを抽出して3音にしていったんです。

――3音といっても、低い音や高い音が交互にメロディを奏でていたり、テクニック的にはいろいろとあると思うのですが。

植松　基本的には下がベースライン、真ん中がアルペジオ、上がメロディというのが一番作りやすいですよね。もしくは下のベースでアルペジオをやって、トップでメロディをやって、上から2番目をそのトップのエコー効果にするとか。でも、すぎやま先生[*12]とずいぶん昔に対談した時に、「3音で大変ですよね」って言ったら、「植松くん、そんなもん2音でいいんだよ」って言われたんです。『ドラクエ』を聞いたら一部は本当に2音でやっているんですよね。それで不足は感じなかったんですよ。すごいなあと思って。

――当時、ドラマティックな音楽ってゲーム業界では『ドラクエ』と『ＦＦ』くらいだったと思うんです。

植松　そうかもしれないですね。『ＦＦ』を作る時に坂口から具体的な注文は一切なかったんですけど、ひとつだけ「『ドラクエ』とは違うものにしてくれ」と言われて。

＊12　すぎやま先生
すぎやまこういち。文化放送に入社後、フジテレビに移り数々のコマーシャル音楽を手がけることで注目を浴びる。以降、ポップスやクラシックの楽曲も数多く手がけ、『ドラゴンクエスト』でゲーム音楽にも進出。自らも熱烈なゲームファンで、ゲーム音楽をオーケストラで再現するコンサートなども数多く開いている。

——『ドラクエ』との違いは、具体的にどこだと思いますか。

植松　いやいや、違いというか、あれは僕には作れないですよ。ああいうカッチリした音楽には、僕は死ぬまでコンプレックスを持ち続けるんだろうなあ。理論を知っててスキがない作りかたはできないんで、ある意味で雲の上ですよね。

——でも、『FF』もソフト全体の評価が非常に高くて、『2』『3』と続きますよね。どんどんゲームのボリュームも上がっていって、曲数が増えると、大変そうですね。

植松　当時は多分つらかったんだろうと思いますけどね。思い出としてはつらい記憶はあまりないんですよ。

——『FFⅣ』からスーパーファミコンですよね。性能が上がって、『FF』みたいなドラマティックな曲は非常にやりやすくなったのでは？

植松　ファミコンの時はBEEP音[*13]というピーとかプーとかいう音しか出なかったんですけど、スーパーファミコンになったら音色のサンプリングができるようになったんです。ピアノの音とかラッパの音をサンプリングして鳴らせるようになったので、非常にリアルになりましたよね。普通の音楽に近くなった。ただ、あれは8ビットかなんかなんで、その次のプレイステーションに変わった時ほどの変化は……いや、でもBEEP音からサンプリング音だから当時はすごく変わったのかな。その音色がすごくリアルになったのと、リバーブ[*14]がかけられるようになったことですよね。あと、ファミコンが3音でやらなきゃいけなかったのが8音でやれるようになった。

——そうすると、曲によって多少は表情がつけられるようになりますよね。

＊13　BEEP音
一般に、パソコンの起動時や操作ミス時などの警告として使われるシンプルな電子音のことを指す。

＊14　リバーブ
残響のこと。複数のエコーが合成されて得られる効果。風呂場の余韻のような効果をリバーブと呼ぶ。特にポピュラー・ミュージックで多用される重要な効果で、音に厚みや表情を与える。



植松　そうですね。それまではメロディとリズムで曲調を変えて変化をつけていかなくちゃならなかったのが、スーパーファミコン以降は、音色でバリエーションをつけられるようになったんです。ギター中心の曲とピアノ中心の曲では全然印象が違いますから、表現力はすごく高まったと思いますね。

――作業的にはファミコン時代より楽になったりしましたか。

植松　作るのは楽になりましたね。でも、『Ⅳ』の頃にね、忘れられない出来事が起こるんですよ。マスターアップの2、3ヵ月前だったのかな。古代祐三[*15]さんが音楽を担当した『アクトレーザー[*16]』（90年・エニックス）が発売になったんです。その音楽を聞いて「こりゃ、いかん」と思って、それまで録ってた音色を録り直したんですよね。あの時の古代さんはスゴかったですね。それまでもゲーム音楽では有名なかたでしたけど、『アクトレーザー』にはショックを受けました。

――全部録音し直しですか。

植松　ええ。でも、そんな付け焼刃じゃどうにもならない。『アクトレーザー』の方が断然すごかったですね。

――ゲームをプレイする時はやはり音楽を聞いてしまうものなんですか。

植松　やっぱり聞きますね。どこそこのあの人はスゴいなあとか。古代さんに初めてあった時は、僕、あがっちゃいましたもん。僕の方が年上なんですけど。芸歴長いし、カッコいいんで緊張しちゃって。

――ほかに意識されているかたはいましたか。このへんから、だんだんゲーム音楽というものが市民権を得てきたと思うんですが。

植松　タイトーのアーケードの音楽のかたとか、任天堂[*17]の近藤さんとか。あと

＊15　古代祐三
パソコンゲーム『イース』の音楽で脚光を浴び、以降ゲーム音楽クリエイターとして活躍。FM音源を熟知し、テクニカルな面から音楽制作に取り組む姿勢には定評がある。代表作は『ベア・ナックル』（92年・セガ）、『カルドセプト』（97年・セガ／大宮ソフト）、『シェンムー』（99年・セガ）など。

＊16　アクトレーザー
90年、エニックスから発売されたスーパーファミコン用ゲーム。プレイヤーは神の立場で、人間界を繁栄させていく。横スクロールタイプのアクションモードと、「シムシティー」風の都市育成型シミュレーションモードを楽しめる。古代祐三が音楽を担当したことでも話題に。

＊17　任天堂の近藤さん
近藤浩治。『スーパーマリオブラザーズ』などのBGMの作曲者として有名。

はやはり、すぎやま先生ですね。『FF』の1か2あたりの頃に、スクウェアに電話がかかってきて僕が出たら「『FF』の音楽を作ってるかたですか?」って言うんです。「はい、そうです」「じつはすぎやま先生が『FF』の音楽作っているのは誰か調べてこいっておっしゃってまして」と。それで「植松といいます」とか言ってて。それからしばらくして、すぎやま先生が木管四重奏でゲーム音楽のコンサートをやったんですけど、そこに『FF』の曲も入れてくれたんですね。だから、やっぱりすぎやま先生の注目度とともに家庭用のゲーム機の音楽に脚光が当たり始めた時期だったかもしれないですね。

——すぎやま先生の部下のかたが電話をかけてきて。面白いですね。

植松　僕が生まれて初めて世の中に注目された時ですよ。最近はさすがにないですけど、昔は『FF』が出るたびに「今度のは良かった」「今度のはいまいちだ」って電話してきてくれていました。たいがい厳しかったですね。「あそこはいいけど、ほかはどうもねえ」とか。実際ゲームもやり込んでいらっしゃるんですよね。

——でも、植松さんには植松さんの強みがあると思うんですよ。ご自身ではそれはどこだと思いますか。

植松　とくにひとつの音楽に執着したり学んだりしてきたわけではないので、音楽のジャンルに対するこだわりがそれほど強くないんですよ。どんな音楽も楽しむことができる。それが、自分の強みかもしれませんね。

「1日2小節でも毎日搾り出す」1年で140曲をこなした『FFⅨ』。

植松さんの仕事は年々増え続けている。『FF』シリーズの音楽をすべて担当。そのほかに、『クロノ・トリガー』[*18](95年・スクウェア)などスクウェアの他作品にも曲を提供する。『FFⅨ』[*19](2000年・スクウェア)にいたっては、ゲーム内の音楽だけで140曲を手がけたという。まさに音楽漬けの毎日の中で、しかし植松さんは「楽しい」と言い切る。

企画の立ち上がりから参加し、ゲームの内容とともに音の世界を作っていくこと。それが、植松さんの音楽作りだ。オリコンで最高9位を記録した大ヒット曲、フェイ・ウォン[*20]の『Eyes On Me』も、『FFⅧ』[*21](99年・スクウェア)というドラマがなければ生まれなかった。

――ゲームの音楽って制限が多いですよね。たとえば自分はここで盛り上げたいと思っても、シーンがそうでないとセーブしなくちゃいけなかったり。

植松　まず、僕は制限があればあるほどいい。制限された中でどんなことができるのかを考える方が好きなんです。だから、制限は気にしたことがないですね。あと、ゲームの中で、盛り上げたいのに盛り上がらないというケースはあり得ない。もし音楽の容量が足りなくて音楽的に盛り上げられないのなら、セリフの方にお願いしたり絵の方にお願いしたりして、一緒に何かを盛り上げればいい

＊18　クロノ・トリガー
95年、スクウェアより発売されたスーパーファミコン用のソフト。過去や未来へ時間を行き来し、パラレルワールドに隠された謎を解いていくロールプレイングゲーム。シナリオを『ドラゴンクエスト』の堀井雄二、プロデュースをスクウェアの坂口博信が担当した。音楽は光田康典が担当したが、植松さんも共同制作で参加している。



写真はプレイステーション版より

＊19　FFⅨ
2000年、スクウェアより発売されたプレイステーション用ゲーム。『FF』シリーズの第9弾。主人公は盗賊で女好きのジタン。ほかに7人の個性的なキャラクターが登場し、パーティを組んで冒険を繰り広げる。この作品で、『FF』シリーズで重要なアイテムであ

いんです。別に音楽だけで盛り上がる必要はないんですよ。

――そういう形で音楽を作っていくことに、植松さんは向いていた？

植松　向いてましたね。楽しいですよ。「譜面だけくれ」って言われるのなら、やっていないかもしれない。みんなで、ああでもない、こうでもないってやるのが好きなんです。「オレを信じて、ここでこの曲使って！」とかね。

――いまだにゲーム内容にまで関わりながら作っている感じですか。

植松　内容に関われる環境ですよね。そこがスクウェアのいいところだと思います。音楽担当者が直にグラフィックの部署へ行って、音を聞かせることができる。

――映画音楽の場合は、間尺も決まっていて、演技やシナリオとガッチリ合わせる作りかたが多いですよね。ゲーム音楽も方法としては似ていますか。

植松　でも、映画の場合は、ラッシュ[*22]を見てそれに音をつけることが多いですよね。だから、企画の段階での意見の交換はないと思うんです。それに比べて、いい意味でも悪い意味でも、うちは民主主義ですね。意見を言いたいやつは誰でも言え、と。

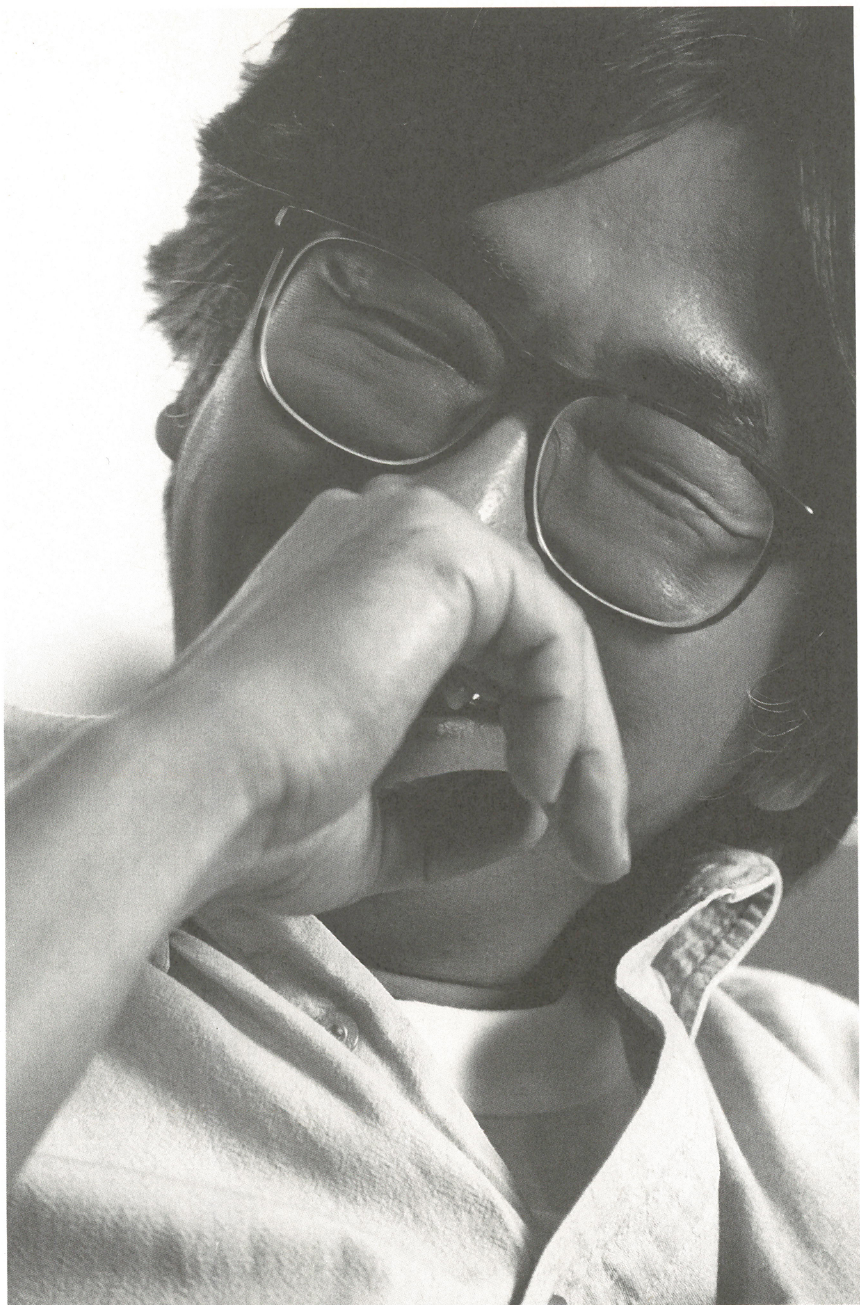
――プレイステーションになって表現の幅が広がり、今は『FF』の中でもいろいろな音楽が聞けますよね。『IX』は古楽[*23]っぽいですし。

植松　そうですね。あれはね、上からは「ハリウッド調の激しい音楽で」と言われたんですよ。あとは原点回帰[*24]ということで、ファミコンの電源を入れた時に流れた音楽をもう一度使うという案があった。それから、もうひとつ、僕がやりたかった古楽みたいなのがあったんですよ。で、電源を入れていきなりハリウッド調の激しい音楽が流れるっていうのは、どこのゲーム会社でも思いつきそうなこ

った「クリスタル」が復活。設定が現代劇に近かった前作、前々作に比べ、中世ファンタジーの要素が強い。



＊20　フェイ・ウォン
王菲。北京生まれ。「アジアの歌姫」と呼ばれる香港ポップス界の人気歌手。18才の時「シャーリーウォン」名で香港でデビュー。中島みゆき『ルージュ』のカバー曲『容易受傷的女人』のヒットによりスターに。のちに名前を本名の王菲に変える。映画『恋する惑星』（96年・香港）に出演するなど、女優としても活躍。日本でのブレイクのきっかけとなったのは、『FFⅧ』の挿入歌『Eyes On Me』だった。



とで、アイデアとしてつまんないじゃないですか。だから、やるんだったら古楽かファミコン時代のハープの音にしたいと。でも、ハープをやっちゃうとベタすぎるかなあと思って。で、古楽みたいなのがゲームの冒頭で流れるというパターンもあまりないので、「やるとしたらこれが一番新しいんじゃないですか」「新しいでしょう」「だったらやるべきじゃないですか」って(笑)、だんだん押していって、押し切っちゃったんですけどね。でも、僕はたぶんこれで正解だったと思うんですよ。

――140曲を作るのに、1曲あたりどれくらいの日数がかかってるんですか。計算すると3日で1曲以上ですよね。

植松　うーん。でもね、できる時はガーッとできちゃうんです。できない時もありますけどね、1日5曲とかいっちゃう時もありますし、それでつじつまがあってるみたいです。まるっきりできないっていうのはあり得ないんですよ。それはできないって自分が決めちゃってるだけで、搾り出せば2小節くらいは出てくるものなんで。僕の場合、何もやらないままその日を終わらせたくないんですね。2小節でもいいから作って寝かせておいて、あとから使うかどうか判断する。

――スーパースターと仕事をしたりすることも増えましたよね。フェイ・ウォンが歌った『FFⅧ』のテーマは大ヒットしましたけど、あれはやはり最初からフェイ・ウォンでいこうと思ったんですか。

植松　いや、あれは曲の方が先にあって、誰に歌ってもらおうかというのを会議していたんですよ。フェイ・ウォンさんは僕としてはノーマークだった。もちろん、存在は知っていましたけど。スタッフのひとりが彼女を推薦したんです。それで、

＊21　FFⅧ
1999年、スクウェアより発売されたプレイステーション用ゲーム。『FF』シリーズの第8弾。主人公は兵士育成学校に通う17歳の学生。彼は特殊傭兵部隊の試験に合格し、大国を操る魔女・イデア暗殺の命を受ける。魔女と若者たちとの壮絶な戦いが繰り広げられるドラマティックなロールプレイングゲーム。



＊22　ラッシュ
現像したフィルムの試写。映画で使われる用語で、普通は編集していない段階のフィルムのことをいう。

ちゃんと聴いてみたんですけど、CDの1曲目の歌い出しで、「おお」と思って即決でしたね。

――『FFⅨ』では白鳥英美子さん[*25]を起用しましたし、次の『FFⅩ』ではどんなスターと共演するんですか。

植松　スーパースターを3人連続なんて、そんなことはうちはしません。『FFⅩ』はまた、あっと驚くことをやりますよ。とりあえず10作目ということでひとつの節目になる作品ですが、これまで蓄積したものを思いきりぶつけるだけではなく、次の作品に繋がる実験的なことも試してみたいと思っていますね。

――たとえばスクウェアが『FF』のアクションゲームを作るということになった時、対応する自信はありますか。

植松　いや、対応する気はないですね。『FF』がアクションゲームになったら多分、降りると思う。僕もさすがにもう42歳ですからね。だいたい自分の得意な分野と向こうが求めているものがあうかあわないかははっきりわかりますよね。あわないんだったら、やるべきじゃないと思います。

――得意なジャンルというのは物語性の強い作品？

植松　そうですね。情緒に訴えかけるようなゲームじゃないと、あまりやる気はしないですからね。

――やはり仕事をやりながら、そういった得意分野を自覚していったんですか。

植松　だと思うんですけど、最近、そういうのって子どもの頃から変わってないんじゃないかと思い始めたんですよね。何がやりたいかというのは、じつは子ど

＊23　古楽
一般には中世・ルネサンス音楽やバロックを含め、18世紀頃までの音楽を指す。当時のオリジナル楽器や演奏法などをそのまま再現している演奏を意味することも多い。『FFⅨ』では、オープニングで古楽風のアレンジが聴ける。

＊24　原点回帰
『FFⅨ』は「原点回帰」がテーマ。CGやシナリオも、『FF』の初期のシリーズを意識して作られている。

＊25　白鳥英美子
歌手。69年、トワ・エ・モワとしてデビュー。『空よ』『虹と雪のバラード』（札幌オリンピック賛歌）などのヒット曲がある。現在はソロシンガーとして活動中。『FFⅨ』ではエンディング曲『Melodies of Life』を歌っている。

も頃にみんな持っていて、それを掘って掘って、探してるんじゃないかなあという気がするんですよ。

——子どもの頃はその道がうっすらと見えていたということですよね。

植松　のはずなんですけど、それが育っていく環境の中で埋もれてしまう。本来の自分の周囲に、壁がたくさん作られていくわけですよね。自分の場合は、かなり部厚い壁があったと思うんですよ。それをいまだに掘っています。

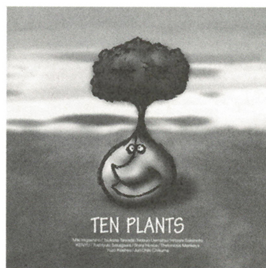
——植松さんの書く曲はロマンティックですよね。子どもの頃から情緒に訴えるものが好きだったという記憶はありますか。

植松　ありますね。情にほだされやすいです（笑）。あのね、一番いいのは、みんな仲良くできればいいなあと思うんですよ。年上、年下も関係なく、うまい下手もなく。楽器って小さい頃にやってる人はいっぱいいるじゃないですか？　でも、社会に出ると演奏しなくなるでしょう。「〇〇さん、昔、ギターやってたんだって？　弾いてよ」って言ったりすると「いやあ、私なんか下手だから」って、弾かないじゃないですか。でも、たとえばアイルランドであれば、上手い下手は関係なしに楽器を演奏して人と楽しむ文化があるんですよ。そういう文化が日本にはないですよね。少なくとも僕はそういう環境になかった。それが残念でね。

——外国では、楽器が人と仲良くなるための象徴だったりしますよね。

植松　そうです。楽器じゃなくてもいいんですよ。人とコミュニケーションをとって仲良くしていく何かがある生活を、僕は求めているんです。だから、会社でえらいと思われるのもいやだし、えらそうにするのもいやだし。僕はスクウェアとは関係なく、インディーズで*26TEN PLANTSというプロジェクトをやってい

＊26　TEN PLANTS
植松さんが企画・制作を担当する音楽プロジェクト。現在までにバイオスフィアレコードより『TEN PLANTS』『TEN PLANTS2』の2枚のCDをリリース。参加ミュージシャンは『イース』『シェンムー』の古代祐三、『天外魔境』シリーズの笹川敏幸、『ぷよぷよ通』の田中勝己などのゲーム音楽家。メーカーの枠を超えて様々なミュージシャンが曲を提供、演奏。



るんですよ。それは、いろいろなメーカーの作曲家さんにゲームとは関係ない曲を提供してもらってコンピレーションでアルバムを作る企画なんです。そういうのもね、メーカーの枠があるからインディーズじゃないとできない。

——〝壁を作らない〟象徴のようなレーベルですね。一方で、『FF』の方では、すでに一般音楽と同じくらい売れていますけど。一般の音楽マーケットは意識していますか。

植松　それはないですね。たしかに売れてくれるのはありがたいですけれど、別にそれを狙っていたわけではないですし。ましてや音楽で優劣をつけるつもりはないです。最終的にはさっきの話じゃないですけど、どこまで本当の自分まで掘り下げることができるかですよね。その作業はけっこうしんどいので、普通はみんな途中でやめちゃうと思うんですよ。本当の自分を表現することってやっぱり怖いですし、時間がかかりますよね。何となく方角は見えてるんだけど。

——なかなか掘り進んでいけなくて悩んでいる人も多いと思うんです。掘る方角を見定めるコツはあるんでしょうか。

植松　自分が何が好きかっていうのをはっきり言うことなんじゃないですか。だれも注目していないんだけど、そこで聞こえてきた三味線の音がいいってみんなの前で言えるかどうか。流行りに関係なくね。若い人から送られてくるデモテープとかを聴いても、そこらへんのCDを買ったら入っているような音が多いんですよ。出来はすごくいいんです。だけど、その人がそれをやる意味があるのかなあと。僕もまだ修行中の身なので、えらそうなことは言えないんですけど。

——ゲーム音楽以外をやりたいと思ったことはないですか。

植松　うん、いろいろありますけどね。限られた時間の中ではなかなか。意外に人間の一生って短いですよね。やりたいことを本当に実現するのってわりと時間がかかるじゃないですか。だから、絞った方が最短距離でいけるだろうなあって最近は考えてますね。そう考えると、ゲーム音楽をやりながら、そろそろ歌ものに帰っていくのかな。40時間のロールプレイングゲームで愛を理解してもらうよりも、3分間のラブソングの方がてっとり早く伝えられますよね。まあ、伝わるものは別ものですけど。

――でも、今は『FF』の中で3分間の歌ものも実現しているし、40時間のドラマも実現していますよね。

植松　あ、そうかもしれないですね。今、言われて初めて気がつきました。一生の間でロックミュージシャンになって、オーケストラのコンダクターになって、歌ものの作曲家になるというのは難しいけれども、ゲーム音楽の中では全部を体験できる。だから、やめられないんでしょうね。

マエストロの横顔

かつて早川義夫に『かっこいいことはなんてかっこ悪いんだろう』という曲がありました。しかし、植松さんの言葉を聞いていると、それとは逆に「かっこ悪いことはなんてかっこいいんだろう」と思ってしまいます。

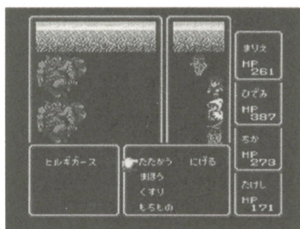
「憧れの作曲家にあうとあがっちゃう」と笑う植松さん。そのセリフはちょっ

とかっこ悪い。でも、そう言ってしまえる植松さんは、とてもかっこいい。誰しも、ものを作っていれば我が強くなりがちです。しかし、植松さんは「あの曲は良かった」「この曲はスゴかった」と他人の曲をあっさり認めてしまうのです。大人の余裕がなければできないことだと思います。そして、他人を認めながら決して自分の足元を見失わずにいられるのは、ゲーム業界で最もメジャーなメーカーで年間100曲という厳しいノルマをこなしているからこそでしょう。

植松さんがアルバム『TEN PLANTS2』に寄せた言葉があります。「作曲という行為を通して自分の外側に『愛』を送れば送るほど自分自身を愛することができる」。この深い人間性が、『FF』サウンドの中核を支えているのではないでしょうか。



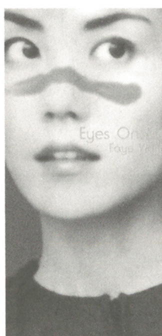
ファイナルファンタジー



1987年12月18日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア

『ドラゴンクエストII』をYMOにおける『ソリッドステイトサバイバー』にたとえるならば、『BGM』にあたるのが『ファイナルファンタジー』……という比喩は少々強引だろうか？　良くも悪くも"ドラクエ的なもの"を期待して起動した時に、最初に耳に飛びこんできた音楽は、あまりにも意外かつ衝撃的だった。グラフィック、サウンドともにシンプルな性能のファミコンが、『FF』というソフトで壮大なロマンチズムを表現しえたのは、BGM（メロディ）の力によるところが大きい。（戸）

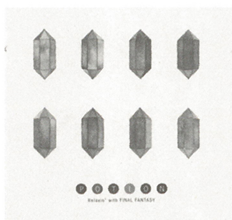
ファイナルファンタジーVIII　エンディングテーマ Eyes On Me／フェイ・ウォン



TODT-5271
発売元／東芝EMI

"らしくなさ"という点ではシリーズ随一、プレイヤーの評価も見事に真っぷたつの『FF VIII』。しかしそのテーマソング『Eyes On Me』は、ゲームという枠を超えたリスナーの心も捉える力を秘めていた。どことなく懐かしさが漂うメロディー、それを引き立てる優しくもせつないアレンジ、そして魅力的なヴォーカリスト……。テレビゲームはいつの間にか"音楽性の幸福な出あいの場"として機能するメディアに成長していたのだ。（戸）

ポーション
リラクシン　ウィズ　ファイナルファンタジー



SSCX10051
発売元／デジキューブ

『FF』シリーズのアレンジ音源から、「癒し」をテーマに選曲したベスト・アルバム。ピアノやフルートを中心としたシンプルなアレンジが多く、改めて『FF』のメロディがもつ魅力に気づかされる。そして、この音楽あっての『FF』シリーズなのだということにも。BGMのつもりで流して聴いていても、ゲーム中のCGが浮かんでくるのが不思議だ。風景を眺めるように、音楽を"体験"できる一枚。（吉）

●植松伸夫　作品集●

1986年
アルファ
パソコン用ソフト
発売元／スクウェア
キングスナイトスペシャル
パソコン用ソフト
発売元／スクウェア
ジェネシス
パソコン用ソフト
発売元／スクウェア
エイリアン2
パソコン用ソフト
発売元／スクウェア
キングスナイト
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア

1987年
ファイナルファンタジー
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
ハイウェイスター
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
飛び出せ大作戦
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
JJ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
アップルタウン物語
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
クレオパトラの魔宝
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア

1988年
ファイナルファンタジーⅡ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
半熟英雄
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア

1989年
スクウェアのトムソーヤ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
魔界塔士SAGA
ゲームボーイ用ソフト
発売元／スクウェア

1990年
ファイナルファンタジーⅢ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア
SAGA2　秘宝伝説
ゲームボーイ用ソフト
発売元／スクウェア

1991年
ファイナルファンタジーⅣ
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1995年
クロノ・トリガー
（他の作曲家との共同制作）
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1996年
ガンハザード
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1997年
ファイナルファンタジーⅦ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

1999年
ファイナルファンタジーⅧ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

2000年
ファイナルファンタジーⅨ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア



田中公平

Tanaka Kouhei

2月14日生まれ。大阪府大阪市出身。
76年東京芸術大学音楽学部作曲科卒業。
同年ビクター音楽産業入社。
79年米国ボストンのバークリー音楽学院へ留学。
81年より本格的に作・編曲活動を開始。



ゲームをセットし、スタートボタンを押すと、突然現われるアニメーション・ムービー。まるでテレビのアニメ番組のようだ。軽快なキャラクターの動きにかぶさるのは、勇壮なテーマ曲。ワンコーラスすべてを歌いきるという大胆なオープニングだ。これはアニメなのか、ゲームなのか。それともまったく新しいエンタテインメントなのか。

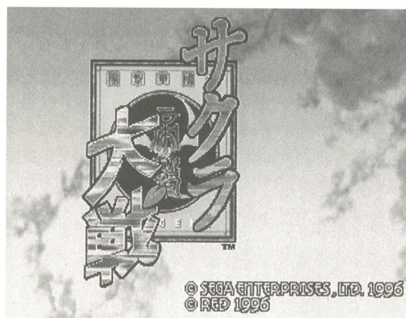
『サクラ大戦』に流れるドメスティックな旋律と、豪華絢爛なサウンドは、それまでのゲームソフトの常識を打ち破った。

「歌謡曲」と銘打たれた劇中歌の数々。大正・昭和の流行歌を連想させるレトロなサウンドは、ゲーム中のキャラクターのイメージにピッタリだった。

音楽と絵とストーリーが一体となった新しいソフトの登場に、従来のゲームファンのみならずアニメファンも熱狂した。

ゲームソフトの上で開花した新しい音楽の世界。CD-ROMの特性を生かした大胆な曲遣い。『サクラ大戦』は大ヒットを博し、32ビットゲーム機・セガサターンの牽引力となる。

また、メインテーマ曲がゲーム音楽では初めてオリコンにチャートインするなど、音楽業界にも影響を与えた。『サクラ大戦』は、まさにゲーム音楽の次世代を予感させるエポックメイキングなソフトだったのだ。



田中公平さん。東京芸術大学出身でバークリー音楽学院に学び、アニメの楽曲で頭角を現わす。音楽家としてはちょっと変わった経歴の持ち主だ。OVA[*1]『トップをねらえ!』[*2]や『笑ゥせぇるすまん』[*3]のテーマ曲でブレイク。アニメの曲を何百曲も手がけ、アニメ界では「知る人ぞ知る」の作曲家だ。

その田中さんが、ゲーム用に曲を書き下ろした。しかも、歌ものだ。それだけでも、話題になった。セガサターンのゲーム『サクラ大戦』(96年・セガ)は、作曲家・田中公平の新境地だ。多くのファンを魅了したこのゲームで、田中さんはゲーム音楽の世界でも第一線の作家となった。

「高いコンサートに行って家族会議になった」ワーグナーに心酔した小中学生時代。

田中さんは大阪・道頓堀の開業医の家に生まれた。おじいさんもお父さんも医者で、ひとり息子。当然、周囲は医学の道を志すと思っていた。優等生だった田中さんもまた、ぼんやりと自分は医者になるのだと思っていたという。

しかし、そんな田中さんを変えたのは、ピアノとの出あいと、ワーグナーの『ワルキューレ』だった。

＊1　OVA
オリジナル・ビデオ・アニメ。テレビでの放映や映画公開ではなく、ビデオでの発売を目的とされたアニメ作品のこと。

＊2　トップをねらえ!
88年、ビクターエンタテインメントから発売されたOVA。舞台は宇宙生物の侵略を受ける近未来の地球。コーチにより才能を見出された女性パイロットが奮闘する……という、『エースをねらえ!』の宇宙版。庵野秀明のメジャーでの初監督作品。

＊3　笑ゥせぇるすまん
TBSのバラエティ番組「ギミア・ぶれいく」内で放映されていたアニメ。藤子不二雄Ⓐ原作。〝笑ゥせぇるすまん〟喪黒福造が人間の心の闇を暴くシニカルなストーリー。不安をかきたてるオープニング、バンドネオン調の導入部、ジャズ風の挿入曲など、楽曲の幅広さが特徴。スペシャルでは梅沢富美男が主題歌を歌った。

——そもそも音楽家を目指したきっかけは？

田中　今となっては自分でも覚えていないんですけど、小学1年生の頃に「ピアノを習いたい」と言ったらしいんです。自分でもなぜそういうことを言ったのかわからないんですが。とりあえず、この話をする時は「変な霊が憑いたんだろう」と言ってます（笑）。

——ははは。ご自宅にピアノはあったんですか。

田中　なーんにもないんです。だって音楽的な素養はうちの家族の誰にもなかったんですから。親も男の子だからすぐにやめるだろうと思って、鍵盤の少ないピアノを買ってきてね。ところが、それと同時に、クラシックを聴くようになったんですよ。たまたま叔父にクラシックファンがいまして、その叔父にベートーベンやモーツァルトのレコードを貸りて擦り切れるまで聴いていました。

——音楽には最初からかなり興味があったんですね。

田中　ええ、何だかあったみたいですね。最初に曲を作ったのは小学4年生の時。でも、ピアノを習うのは退屈で、やがてやめてしまった。周囲が「やっぱりこのまま医者になるだろう」と思ってたところ、今度はオーケストラの譜面を買うのが趣味になりまして。小学6年生くらいで、ワーグナーの『ワルキューレ』とかを、お小遣いをためて買うんです。

——楽劇ですよね。譜面は読んで楽しむんですか。

田中　レコードで曲を聴きながら、「ああ、ここ演ってる」って追っていくんですよ。ピアノもクラシックはやめたんですけど、自由に弾くことは続けていました。その頃、私は南沙織が大好きだったのね。そういう曲を耳でコピーして弾いていた

んですよ。好きだったのはクラシックと歌謡曲。中学1年の頃にワーグナーを聴きにいったんですけど、素晴らしい演奏でしたよ。いまだに覚えてます。でも、C席で8000円だったので、家族会議になりましてね。現在だと数万円の感覚。お金はあるんだけど、中学1年生が8000円の席に座っていいものかどうか？って。結局ひとりで行って、その感想文が『音楽の友』[*4]に載ったりして。

――ワーグナーを聴く中学生。高校時代はどうだったんですか。

田中　高校ではまだ、医者志望なんですよ。で、高校は進学校。まわりは東大や阪大、京大を目指してたのね。高校2年ぐらいの頃に父親に呼ばれて「医者になるのか」って聞かれたんですよ。「医者になるんだったら大丈夫だから」と。「大丈夫だから」ってのは、私ぐらいの成績でも入れる学校はあるからという意味なんです。小さい時は優等生だったんだけど、家で勉強しないタイプなんで、その頃はだいぶ成績が落ちていた。そこで、「作曲家になりたい」って言ったんです。本当は小学校の頃から一直線なんですけど、周囲は医者になるものと思っているし、言えなかったんですよ。うちの父親がまた、オープンないい人でね。「本当にやりたいのか」って言うから「うん」と言うと、「じゃあ音楽の先生を探してやろう」と。

――素晴らしいお父さんですね。

田中　医者ってやっぱりつらい仕事なんですよ。父親がよく働く人でね。ストレスため過ぎて……酒飲み過ぎて53歳で死んじゃったんですよね。だから、医者がいやならやらなくてもいい、と。ただ、「進むなら最高の道を行け」と言われて、先生について芸大を目指すんです。それが高校3年の夏休み。でも、さすがに1

＊4　音楽の友
音楽之友社から発行されているクラシック音楽の月刊専門誌。



年目は落ちますよね。当たり前や（笑）。で、2年目に受かりました。

——芸大に入ってからは4年間作曲を勉強していたんですか。

田中　いや。今や現代音楽界では武満徹を継ぐ人物といわれている西村朗[*5]っていうのと4年間、ずっと一緒に酒を飲んでました。あとは麻雀と競馬。

——当時はどういう曲を書いていたんですか。

田中　芸大の作曲科は、世界的に見てすごくアカデミックな所で、現代音楽をやらないと評価してもらえないんです。みんな現代音楽でわけのわからない曲ばかり書いてたんですね。僕は全然違う。ほとんど今のような作風ですね。

——ポピュラリティが高い音楽ですか。

田中　うん。3年先輩に坂本龍一さんがいて、龍一さんももう、その頃からミュージシャンをやってたのを見てましたから。あとはもうちょっと上に小六禮次郎[*6]さんがいて、映画やコマーシャルの音楽をやっていたんですよ。でも、そういう人はみんな異端だったんです。芸大の作曲科の教授っていうのが、芸大の人たちの最終目標だったりするんですよね。でも、龍一さんなんかは、アカデミー賞を取っても異端だから芸大の先生になれない。なりたくもないだろうけどね……。私は現代音楽はどうも苦手だった。楽しくないじゃない？　音楽って楽しいものだと思ってずっとやってきたのに、芸大に入った途端、楽しくないってのはおかしいじゃないですか。だから、そのへんでは暗かったですね。でも、辞める根性はなくて、とりあえず卒業して。

——卒業した後というのは？

田中　そこがちょっとほかの人と違って商売っ気があるところなんですよ。作曲

＊5　西村　朗
53年生まれ、作曲家。東京芸術大学在学中より西洋の現代作曲技法を学ぶ一方で、アジアの伝統音楽、宗教、宇宙観などに強い関心を抱き、そこから導いたコンセプトで多数の作品を発表。田中氏と同じく大阪出身。

＊6　小六禮次郎
東京芸術大学音楽学部作曲科卒業後、すぐに作曲家、編曲家としてデビュー。テレビドラマ『ゆうひが丘の総理大臣』の音楽や榊原郁恵のアルバムの編曲、映画『ゴジラ』の音楽など、活動は幅広い。ほかにも数々の映画、CM、ミュージカルに曲を提供。ゲームではプレイステーション2用ソフト『決戦』（2000年・コーエー）の音楽を手がけている。

家になろうと思ってもコネも何もないじゃないですか。親が作曲家であったわけでもないし、音楽業界に知りあいもいない。「じゃあ、中に入っちゃえばいいか」ってレコード会社を受けたんです。ビクター音楽産業というレコード会社に採用されまして、しばらく宣伝の仕事をしていました。

――その間も作曲の修行はしていたんですか。

田中　ええ、どんなに忙しくても家に帰って必ず1時間はピアノを弾いてたんですよ。でも、だんだん会社でいい立場になってくると揺れるじゃないですか。いま辞めても食えないしって。結局、ビクターには3年いたんですよ。

「会社員にするために芸大にやったわけじゃない」父親の死をきっかけに脱サラ、留学。

レコード会社の宣伝部で働いていた田中さんの気持ちは揺れていた。作曲家になるのか、このまま流されてしまうのか。その時、田中さんをずっと応援してくれていたお父さんが亡くなる。それが、田中さんの第2の転機だった。

「会社員にするために医者の道をやめさせて芸大にやったわけじゃない」

そう言い続けてきた父親の言葉を胸に、田中さんはもう一度作曲家を目指そうと、単身、バークリー音楽学院[*7]の扉を叩く。

「ジャズを本格的に学んでみたい」

クラシック、歌謡曲の素養に加えて、音楽の幅を広げようと考えた結果だった。

＊7　バークリー音楽学院
米ボストンにあるジャズの名門校。多くの作曲家、ジャズミュージシャンを輩出。バークリーで学んだ後、日本の音楽界で活躍する者も多い。渡辺貞夫、サックス奏者のMALTAなどもここの出身。

——バークリーではジャズの作曲を？

田中　そうですね。デューク・エリントン[*8]の弟子でハーブ・ポメロイさんという有名な先生がいるんですよ。その人の「ライン・ライティング」という授業があって、それは2年くらい勉強しないと取らせてもらえないんです。私、お金がなかったんで、早くポメロイさんの授業を取りたかった。で、入学して半年経った時に「『ライン・ライティング』を取りたい」って学部長のところに直談判に行ったんです。「今の授業は〝トゥーイージー〟。やさし過ぎる」って。

——言い切ったんですか。

田中　向こうは「ちゃんと1年か2年勉強して『ライン・ライティング』を取りなさい」と言うんですけど、「僕にはやさし過ぎる。〝トゥーイージーフォーミー！〟」の一点張り（笑）。毎日言ってた。それで、向こうも折れてオーディションを受けさせてくれた。事情をポメロイさんのところへ行って説明したら、あの先生、いい先生なんだ。「オウ！　ウェルカムだよ。キミがいい曲を書くんだったら、いつでもおいで」って言われたんです。「求めよさらば救われん」だよな。アメリカってそういう国なんだね。「トゥーイージーフォーミー」で救われたようなものですよ。だって、普通にやってたら基礎だけで2年かかるんだから。で、「ライン・ライティング」は1番で合格。あとはずっとうまくいきましたね。2年間向こうにいて最短コースで必死になって勉強して、日本に帰ってきてね。

——でも、帰ってきてからが大変じゃないですか。

＊8　デューク・エリントン
Duke Ellington（1899〜1974年）。作曲家、編曲家、ピアニスト。手がけた作品は数千曲といわれ、今なおアメリカでは最高峰の作曲家と称されている。1927年より「コットン・クラブ」でレギュラー出演。独自の演奏スタイルで名声を得た。バークリーの講師として名高いハーブ・ポメロイはエリントンの弟子で、「ライン・ライティング」はポメロイの独自のアレンジ法。

田中　仕事はないよね。その頃は麻雀と競馬で食ってた（笑）。毎日、営業には行きましたけどね。デモテープを作って、レコード会社に行くんです。なかなか引っかからないんで、夜はバーにピアノを弾きに行くんですよ。酔っ払いの歌の伴奏なんだけど、それでもプロだから、石原裕次郎だの何だのレコードを買って聴いてましたよ。そういうのも、今から思うと勉強なんだよね。

――ちょうど26～27歳とかですか。

田中　そんなもんですね。そうこうしているうちに、今の事務所の社長に出あって、プロとしてスタートしたんです。初めはコマーシャルとかやってたんだけど、本当にメジャーで引っかかったのはコロンビアのアニメだったんですね。『わが青春のアルカディア　無限軌道ＳＳＸ』の『星の涙』[*9]っていう曲のアレンジ。それが82年。アニメをやりたいと思ってアニメ業界にいったわけじゃないですけど、アニメの仕事は面白かったんですよ。

――プロフィールを見ると曲数がすごいんですけど、今アニメ、ゲーム、そのほかあわせて通算でどれくらい手がけているんですか。

田中　曲数は５５００曲。

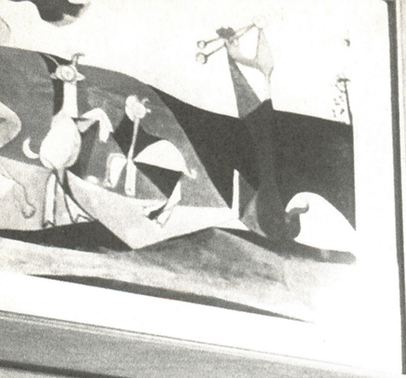
――５５００曲！

田中　20年もやってるとそんなもんですよ。

――82年のデビューから20年、やはりアニメが中心ですか。

田中　ええ、ずっとアニメ。アニメって初めはね、あんまり良い環境じゃなかったんですよね。まず予算が少ないでしょ。締め切りまでの時間も少ない。それだけ「やっつけ」の仕事が、ちょっと多い職種だったんですね。本当は映画の音楽も

***9　『わが青春のアルカディア　無限軌道ＳＳＸ』の『星の涙』**
『わが青春のアルカディア　無限軌道ＳＳＸ』は82年放映開始の松本零士原作のテレビアニメ。『宇宙海賊キャプテンハーロック』の続編として登場した。『星の涙』はその挿入歌で作曲は菊池俊輔、歌は山野さと子。



やってみたかったんですけど、日本の映画を見てると、逆にアニメより環境が悪いんです。お金はあっても、書きたい曲が書けない。

——ああ。制限があるんですね。

田中　そう。映画は監督のものだしね。それと邦画のスケールってだいたい決まっているでしょう。チマチマしてて「大スペクタクルの映画」みたいなのがない。アニメの方にはあるんですよ。私が書きたいのはそういうものだから。

——アニメの方が自由度が高い？

田中　自由度が高い。それと、やってる人たちが若かった。熱血小僧がいるんだよね。「田中先生でやりたかったんですよ！」って言ってくれたりとかね。純粋に、良いものを作りたいと思っている人が多いんですよ。普通、お金儲けをしたいんだったらアニメ業界にはいないでしょう。私もそういうのが好きなヒトだから、肌があったというのかな。

——「田中さんにぜひお願いしたい」というのは、田中さんが何かに秀でているからだと思うんです。ご自分ではどう分析されてますか。

田中　自分の音楽のどこがウケてるのかは、よくわからないんですけどね。昔は「なんでもやります」だったんですよ。パロディもやったし、何でもやったんだけど、もう8年か9年前にそれはやめたんです。時期でいうと、だいたい『BASTARD!!』[*10]とか『ライジンオー』[*11]あたりなんですけど。そのへんから、自分の曲はどうすれば個性的になるのかということを、毎日のように考えてましたね。どうしてウケてるのかについては自分ではあまり分析しないようにしています。ただやっぱり、みんなが私につけてるあだ名が「燃える作曲家」ですから、きっと

＊10　BASTARD!!　92年、集英社より発売されたOVA。萩原一至の人気マンガ『BASTARD!! 暗黒の破壊神』（集英社）をアニメ化したもの。

＊11　ライジンオー　『絶対無敵ライジンオー』。92年、放映開始。テレビ東京のアニメ番組。光の戦士エルドランとロボットのライジンオーが、とある小学校に墜落。巻きこまれた小学生たち18人が力をあわせて戦うユニークなストーリー。小学校がロボットの基地という設定が話題になった。

聴いてると燃えるんだろうね（笑）。

――ああ、なるほど（笑）。作曲する時も燃えてやってますか。

田中　体温が高くなるんです。真冬でも上半身裸でやったり、部屋の窓を開け放してやってますね。興奮してるのかな。アドレナリンが上がっちゃうんだよね。

――さらに、仕上がりが早いことでも有名ですが。

田中　早いのはね、集中力なんだと思うんだよね。「早くて濃い」のは得意。

――田中さんの作風として、「濃い」というのは当たっていますね。

田中　自分としては屁みたいな曲を書くつもりはまったくないんです。搾り汁みたいな、エキスだけを凝縮したような曲を書こうと思ってるんですよ。ほかのアニメの曲もいろいろ聴いてますけど、私以上に「濃くて太いな」って思う人がやっぱりいないもんね。

「あの2曲でパッと世界が開けた」セガ首脳陣をうならせた『サクラ大戦』。

「燃える作曲家」。それが、アニメ業界での田中公平のキャッチフレーズだ。キャッチーなサビ、親しみやすいメロディ。しかし、田中さんの才能が、ゲーム業界でさらに花開くとは自身も想像していなかっただろう。

最初はまったくの偶然だった。エニックスの担当者が田中さんのファンだったことから、ファミコンの『ジャストブリード』[*12]の音楽を担当。そこから徐々にゲーム

＊12　ジャストブリード
92年、エニックスより発売されたファミコン用のソフト。『3×3EYES』の高田裕三がキャラクターデザインを担当したファンタジー系のシミュレーションロールプレイングゲーム。コラムニスト、カーツ佐藤がシナリオを担当したことでも話題になった。

音楽の仕事が広がり始める。そして、プロデューサー・広井王子氏との出あい。そこで生まれたのが、セガサターンのゲーム『サクラ大戦』だった。

――まず、アニメの時とは違って、ゲーム音楽にはハードウェア的な制約がありますよね。ファミコンにおいては3音しか使えない。どう思いましたか。

田中　これはすぎやま先生もおっしゃってますけど、3つの音でオーケストラを表現するというのは初めから無理なんですよ。でも、その無理をどうやって可能にするかという作業が面白かったですね。ただ、3つの音で音楽をどう表現するかという方法論としては、『ドラクエ』と『スーパーマリオブラザーズ』で解答は出てるんです。さすがにあのふたつはゲーム業界にとって金字塔でしょうね。

――マリオも改めて聞くと複雑な構成になっていますよね。

田中　そこでテクニックがたくさん生み出されたと思うのね。今は48音とか使えるようになって楽になりましたけど、それでもオーケストラの音には足りないわけ。だから3音で書けない人は50音でも書けないのかもしれないね。その後のゲームの仕事では、『超攻合神サーディオン』[*13]（93年・アスミック）とか『レナス』[*14]（92年・アスミック）ですね。そういう感じで少しずつゲームの仕事をやっていったんです。

――ターニングポイントになるのは広井王子さんとの出あいですか。

田中　そうでしょうね。広井王子さんとは『天外魔境』のＯＶＡが最初です。ずっと一緒に仕事をしていたビクターのディレクターが引きあわせてくれて。最初

＊13　超攻合神サーディオン
93年、アスミックより発売されたスーパーファミコン用のアクションゲーム。3種類のアーマーを操り、面をクリアしていく戦闘もの。



にあったのは、アフレコスタジオの地下1階ですよ。ロビーに座って雑談していたら、アロハシャツで黒メガネのおっさんが階段を下りてくるのね。「あー、うさんくさい！」と思って。

――第一印象が「うさんくさい」（笑）。

田中　そう。でも、話してみるとすごく真面目ないい人なんです。「こういう曲を書いてください！」って熱く語るんですよ。それでOVAに音楽をつけたんですけど、それを気に入ってくれて。「公平さん、ゲームをやりましょう！」って。で、広井さんは『天外魔境1』[*15]の時は坂本龍一さん、『2』[*16]は久石譲さんに作曲を頼んでいたんですね。坂本龍一さんも久石さんも主だったところだけを書き、あとは別の人がやっていた。

――確かに当時、ゲーム音楽ってそういうスタンスでしたよね。

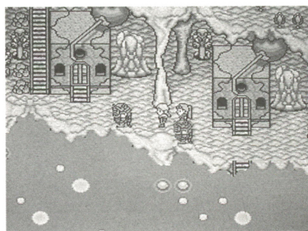
田中　広井さんもそういうものだと思ってたんですよ。それで、「公平さん、5曲お願いします」ときたのよ。私が「なぜ全部やらしてくんないの？」って言ったらビックリしちゃって。逆に喜んじゃってね。「じゃあ全部お願いします」って頼まれてやったのが『天外魔境　風雲カブキ伝』[*17]（93年・ハドソン）。これは『ドラクエ』とは違った意味で、歴史に残る作品。なぜかというと生歌が入る。

――ああ、PCエンジン[*18]だから入るんですね。

田中　悪役[*19]が歌を歌って現われるという、初めてゲーム中に歌を入れた作品なんです。面白いですよ。

――その後何年かして、『サクラ大戦』ですよね。『サクラ大戦』は、初めに主題歌ありきという話を聞いたことがあるんですが。

***14　レナス**
正式タイトルは『レナス　［古代機械の記憶］』。92年、アスミックより発売されたスーパーファミコン用のゲーム。



***15　天外魔境1**
89年、ハドソンから発売されたPCエンジン用のRPG『天外魔境　ZIRIA』のこと。CD-ROMの特性を生かし、ゲームとしては世界で初めて登場人物の肉声（声優によるセリフ）を収録。坂本龍一が音楽を手がけたことでも話題になった。広井王子が企画・監修を担当。以降、『天外魔境』シリーズは、PCエンジンの人気タイトルとなる。

田中　広井王子さんが話を持ってきたのは、6、7年前かな。「宝塚のようなレビューの入った物語なんですけど、やりませんか？」って言ってきて。「いいね、面白いね」って言ったんです。私、オペラとかミュージカルとかが大好きなんですよ。アメリカにいた時はミュージカルオタクだったくらいで。それから半年ほどして企画があがってきて、そこからは2人であかほりさとる君[20]の作った脚本を読みつつ、プロットを読みつつね。「じゃあこんなふうにしようか」ってずっと話してて。ただ、セガがもうひとつ乗り気じゃなかった。

——時代モノだし、まったくの恋愛ゲームでもないし。企画としてはわかりにくいですよね。

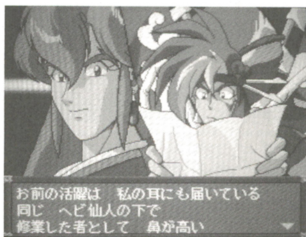
田中　そういうこともあって、ちょっと先に主題歌を作りませんかって話になったんですよ。それで、広井さんがタイトル曲の『檄！帝国華撃団』の1番の歌詞を書いてきてくれたんです。エンディングの『花咲く乙女』の方は「エンディング・花咲く乙女」という題名しか決まってなかった。それで、その2曲を最初に書いたんです。あまり指示はなかったんだよね。「『青い山脈』の戦隊モノでいこう」っていうコンセプトしかなかった。それで、2時間ほどで書いたのが『檄！帝国華撃団』ですよ。

——早いですね！

田中　いや、もっと早く書けたんだけど、もう1回練り直したからね。『花咲く』の方は、私が本当に昔から書きたかったタイプのメロディなんですよ。いつかどこかで書けたらいいなって思ってたメロディ。それでも2～3日かかったんですけどね。で、その2曲をポンッと広井さんに渡したら、もう喜んじゃって。予算をた

＊16　天外魔境2
92年、ハドソンより発売されたPCエンジン用のRPG『天外魔境Ⅱ　卍MARU（まんじまる）』のこと。メインのキャラクターテーマやフィールドの曲を作曲したのが久石譲で、それ以外を浜田省吾のバックバンドなどで活躍する福田裕彦が担当した。

＊17　天外魔境　風雲カブキ伝
93年、ハドソンより発売されたPCエンジン用のRPG。『天外魔境』シリーズの3作目。京都とロンドンを舞台に、歌舞伎役者の主人公が大活躍するという作品。ゲーム中では、神谷明、山寺宏一ら人気声優たちがミュージカル風の楽曲を歌いあげる。





くさんかけて、横山智佐[21]さんとか花組さんに来てもらって2曲録ったんですよ。みんな、「いい曲だ、いい曲だ」って言ってくれて。で、広井さんがセガに持って行った。それを聴いて、一瞬にしてセガがやる気になったっていう。広井さんに言わせると、「接着剤」だったんだって。『サクラ大戦』というプロジェクトは、最初みんながバラバラだった。でも、『檄帝』と『花咲く』ができたことで、世界観が確立したというんです。「百見は一聞に如かず」と私は言ってるんですよ。プロットを何度も読むよりも1曲聴かせればそれで終わる、と。

――なるほど。「太正時代[22]」うんぬんというちょっとわかりにくいものが、歌によってはっきりとイメージできた。

田中　そうそう、あの2曲でパッと世界が開けたみたい。その話を聞いた時はすごく嬉しかったですよ。

――普段から詞が先にあることが多いんですか。

田中　いえ、今の音楽業界はほとんど曲が先ですね。ただ、『サクラ』に関しては広井さんの詞のプロットが先にあって、それに曲をつけていきます。私は詞が先にあった方が、イメージがつかみやすくて好きなんですよ。

――その際、田中さんの方から詞にダメ出しをすることもあるんでしょうか。

田中　昔は私の方からのダメ出しもよくしていましたけど、この頃は広井さんの急成長で、その必要もあまりなくなりましたね。

＊18　PCエンジン
87年、NECから発売された家庭用ゲーム機。ハードの量産、販売をNECエレクトロニクスが担当し、主要チップおよびソフトの開発をハドソンが担当した。88年には家庭用ゲーム機としては初めてとなるCD-ROMユニット、CD-ROM²（ロムロム）を発表。高い描画能力で、コアなファンを獲得した。

＊19　悪役が歌を歌って現われる
ゲーム中で一番長い歌『黄金のカルネ』は、悪役が長々と歌い上げ、終わると「もう1番聴くかね?」とプレイヤーに尋ねる。なんと、この曲は5番まで用意されていた。

＊20　あかほりさとる
作家。コミックの原作やアニメの脚本、小説執筆などで幅広く活躍。代表作は『KO世紀ビースト三獣士』、『爆れつハンター』など。『サクラ大戦』では脚本を担当。

「苦しくて死にそうになる」妥協を許さない作曲家は今日も闘う。

96年にセガサターンで発売された『サクラ大戦』は、70万枚のヒットを記録する。それだけではなく、熱烈なファンが多く生まれ、関連CD、ビデオアニメ、キャラクターグッズも飛ぶように売れた。さらに、翌年にはゲームの世界を舞台化したレビュー『サクラ大戦歌謡ショウ〜愛ゆえに〜』[*23]が上演される。架空の世界が現実の芸能の世界を動かしたのだ。これは、田中さんのソングライティングの力に負うところが大きい。ゲームも『サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜』[*24](98年・セガ)、『サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜』[*25](2001年・セガ)と、順調に続編が制作されている。

そんな田中さんは、日々血の滲むような思いで曲を書いている。さらに、個人の作家として、印税の習慣のないゲーム業界を相手に闘ってきた。もちろん、すべては音楽のために。

——音楽的な発想はどういうところから生まれるんですか。

田中　毎回毎回仕切り直しですね。どこかで「これ、前の曲に似てるぞ」と言われるのが一番嫌だから。20年もったのはそれじゃないかな。人間、長くやってると手慣れで書くようになっちゃうんです。手慣れで書くとファンはわかっちゃうんだよね。「ワンパターンだね」と言われた時点で、もう自分は古いと思わなきゃ

＊21　横山智佐さんとか花組さん
『サクラ大戦』では、ヒロインたちは「帝国歌劇団(戦闘時は華撃団)」の「花組」に属していることになっている。この「花組」のメンバーの声をあてている声優のチームは、そのまま「花組」と呼ばれる。主人公の「真宮寺さくら」役の人気声優・横山智佐ほか高乃麗、渕崎ゆり子らで構成される。

＊22　太正時代
大正時代をモチーフにした、ゲーム中の時代設定。

＊23　サクラ大戦歌謡ショウ〜愛ゆえに〜
97年、東京厚生年金会館で行なわれたショウ。『サクラ大戦』の世界を舞台化したもの。以降、98年に『サクラ大戦歌謡ショウ〜つばさ〜』、99年に『サクラ大戦歌謡ショウ〜紅蜥蜴〜』、2000年に『サクラ大戦歌謡ショウ〜アラビアのバラ〜』と、舞台は毎年続いている。田中氏は毎回、音楽監督を担当。

いけないね。「また新しいの書いたね、この人は」と言われないとやっぱり、長く続けられないと思うんだ。私、レコード会社にいたから、消えていく人たちのパターンをたくさん見てるんですよ。

――**毎回、仕切り直しというのは苦しいですよね**。

田中　そう、苦しい。大変ですよ。もう死にそうになる。よく倒れてますよ。ちょっと前も倒れたけど(笑)。サービス残業の世界ですよね。はっきり言って田中の曲が10曲あればロボットもののアニメならどれにもだいたいあうんですよ。

――**そうでしょうね(笑)**。

田中　でも『エクスカイザー』[*26]と『ライジンオー』と『ガオガイガー』[*27]は全部違うんです。勇者シリーズ[*28]でも全部変えてるの、私は。ファンも違うし、作ってるスタッフも違う。私だけが一緒で、同じ曲を書くのは絶対に失礼でしょう。

――**ファンには、はっきり「これは『ガオガイガー』」とわかるわけですね**。

田中　そうそう。「これは『ガオガイガー』」「これは『トップをねらえ!』だ」ってわかるよ。ただ、それでも「田中公平だな」とわかるようにも書いてる。

――**ゲーム音楽をやっていくうえでの苦労はありますか**。

田中　『サクラ』は最初、印税契約じゃなかったんですよ。だから、「印税契約じゃなきゃやらない」って言ったんです。そうしたら、広井さんも買い取りはさせないって。ゲーム業界は印税を払ってくれるケースは少ないんですよ。なぜかというと、社員に作曲させるでしょう。個人の作家としてはそこで闘わなきゃいけない。

――**ああ、そうですね**。

***24　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～**
98年、セガより発売されたセガサターン用のソフト。舞台は前作の1年後、再び帝都を襲った敵に対し、新たなメンバーを加えた帝国華撃団が戦いを繰り広げる。大正ロマンを前面に押し出した前作の楽曲に比べ、音楽的にはこちらの方がバラエティに富む。より田中公平らしいサウンドが聴ける作品といえよう。お家芸ともいえるアニメ挿入歌風の曲、軽快なタンゴなど様々な遊びが随所に見られる。



田中　外から私たちが行くと、「なんだ、俺たちにやらせないで」と思うよね。それとどう折りあいつけるかといったら、「こんな曲、自分たちには書けないや」と思わせなきゃいけない。書いた曲を、ちゃんと気持ち良くゲーム機に移植してもらいたいじゃないですか。「ああ、こんな曲が打ち込めて嬉しい！」と思うくらいの曲を作って勝たないと。ＢＧＭなんかはまず譜面で勝たなきゃダメ。私なんかものすごい譜面を書いていきますよ。「え〜！　こんな曲、サターンでやるの！」って、みんなゾーッとするのね。譜面が汚かったり、書いてなかったりするとダメ。そこでナメられちゃう。印税を払ってまで雇わなきゃいけない作曲家なんだから、それは大変ですよ。でも、僕たちががんばらなきゃ、後に続く若い優秀な人材につながらない。あとはね、ほかの人と私がやるのとでは意味が違うと思うんですよ。「久石譲[29]の音楽だからゲームを買う」って人はいても、「田中公平だからゲームを買う」っていう人はあまりいないと思うんだ。ただ、私は「田中の音楽が必要だ」というところで勝負しようと思っています。

——闘ってきた結果、『サクラ大戦』も大ヒットしてゲーム業界でもトップ作曲家になりましたね。

田中　『サクラ』は『3』まで入れて今、歌だけでも１００曲以上もあるんです。広井王子さんの作詞も、本当にプロに近づいてきましたよ。初めはアマチュアだったけど、広井さんもめちゃくちゃ勉強してね。やっぱり真面目なんだよね。私もめちゃくちゃ真面目ですよ。この業界、24時間音楽のために使う人じゃないと、だいたい生き残れないですね。寝てる時も考えていないとね。

——その24時間考えたものが2時間で出てくるわけですね。

＊25　サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜
2001年、セガより発売のドリームキャスト用ゲーム。今回は帝都からパリへ舞台を移し、もうひとつの花組「巴里華撃団・花組」の活躍を描く。



＊26　エクスカイザー
『勇者エクスカイザー』。90年、放映開始。テレビ朝日のアニメ番組。主人公の少年が宇宙警察「カイザーズ」のメンバーである勇者エクスカイザーと出あい、ともに戦っていくという物語。

田中　うん。そういう感じで仕事をしてます。ただ、今度はもうひとつ『サクラ』とは違う大ヒットを狙いたいですね。私も本当に大ヒットが少ないんですよ。中ヒットはいっぱいあるんですけどね。ちょっとヒットしたのは『笑ゥせえるすまん』くらいかな。裏切らないファンが多くて。みんな、本当によく支えてくれてますよ。私のファンはわりと長いんです。熱いのが好きな人が多いんだな。男ばっかだけどね、全然構わないよ。

マエストロの横顔

テープを回し始めた途端、猛烈な勢いで喋り始めた田中さん。マシンガントークとは、まさにこのことを言うのでしょう。しかし、決してひとりよがりではなく、聞いている私たちを笑わせ、盛り上げ、そしてちょっぴりジンとさせてくれる。そう、ちょうど田中さんの作る音楽のようです。

田中さんの作る曲には田中さんが今まで積み上げてきた音楽のエッセンスがたくさん詰まっています。ジャズ風のドラム・ソロ、複雑なコード進行、バラエティに富むサビの構成。その作風が、表現の幅を広げ始めたゲームというジャンルにピタッとはまったのでしょう。

しかし、そんなテクニカルな部分よりも、もっと特徴的なのが曲全体を包む情緒です。明るくて楽しくて元気なのに、心に染み入る温かいメロディ。田中公平の音楽世界は、今度はどんなゲームの上で花開くのでしょうか。

＊26　ガオガイガー
『勇者王ガオガイガー』。97年、放映開始。テレビ朝日のアニメ番組。別の星からやってきた子ども、マモルは人間の両親に育てられたが、8歳になった時に不思議な能力を発揮。ガオガイガーとともに地球外生命体と戦うことになる。パンチの利いたテーマ曲は勇者シリーズの中でも白眉。

＊27　勇者シリーズ
90年の『勇者エクスカイザー』を始まりとするテレビアニメのシリーズ。その後、「太陽の勇者ファイバード」(91年)『伝説の勇者ダ・ガーン』(92年)『勇者特急マイトガイン』(93年)『勇者警察ジェイデッカー』(94年)『黄金勇者ゴルドラン』(95年)『勇者指令ダグオン』(96年)『勇者王ガオガイガー』(97年)と続く。内容はすべてロボットアニメで、比較的低年齢層に向けて作られた。制作はサンライズ。



＊28　久石譲
1950年生まれ。国立音楽大学卒業後に現代音楽の作曲家として活躍するようになり、高い評価を受ける。テレビやCMの音楽も数多く手がけるが、84年公開の映画『風の谷のナウシカ』で注目されてからは、日本映画には欠かせない存在となる。北野武監督作品にも曲を提供。代表作は『もののけ姫』『HANA-BI』など。

IMAGINE© *Tanaka Kouhei*

サクラ大戦



1996年9月27日発売
セガサターン用ソフト
発売元／セガ

まずはオープニングのアニメで度肝を抜かれる。セガサターンのアニメーション能力を見せつけた96年の作品。洋風のミュージカルでもオペラでもなく、あくまで日本版「レビュウ」にこだわっている点がポイント。数々の楽曲は、CD-ROMという媒体があって初めて実現した。おそらくアニメ主題歌よりは音数を削ぎ落としているのだろうが、そんなことはまったく感じさせない。ゲーム文脈での歌ものというジャンルを確立した作品。(吉)

サクラ大戦2　歌謡全集



MJCA-00021
発売元／マーベラスエンターテイメント

ゲーム中に流れる歌謡曲の数々を、サウンドトラックとしてまとめた『歌謡全集』の第2弾。1作目では作品の世界観に考慮したサウンド作りが目立ったが、2作目の『サクラ大戦2』では田中公平節が炸裂。かなり大胆な試みも見られる。ヒット曲『檄！帝国華撃団』もアレンジされて再登場。『絶体運命のタンゴ』など、遊び心あふれるサウンドが聞きどころ。ゲームをプレイしていないファンにも楽しめる一枚。(吉)

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～



2001年3月22日発売
ドリームキャスト用ソフト
発売元／セガ

花の都・パリでもうひとつの華撃団が活躍する『サクラ』最新作。ドリームキャストのアニメーション能力には驚嘆するが、それ以上に豪華なサウンドに驚く。贅沢なオーケストレーションや、甘いストリングスの音色が忠実に再現できるのは、ドリームキャストのGD-ROMならでは。新しいオープニング・テーマ『御旗のもとに』も必聴。日本から見たレトロな「巴里」の風景がメロディから想起されるのだ。(吉)

●田中公平　作品集（ゲーム作品のみ）●

1991年
ウィザードリィ
パソコン用ソフト
発売／アプリックス

1993年
ジャストブリード
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／エニックス

超攻合神サーディオン
スーパーファミコン用ソフト
発売元／アスミック

レナス
スーパーファミコン用ソフト
発売元／アスミック

天外魔境カブキ伝
PCエンジン用ソフト
発売元／ハドソン

1995年
天外魔境ZERO
スーパーファミコン用ソフト
発売元／ハドソン

空想科学ガリバーボーイ
PCエンジン用ソフト
発売元／ハドソン

バウンティソード
スーパーファミコン用ソフト
発売元／パイオニアLDC

1996年
サクラ大戦
セガサターン用ソフト
発売元／セガ

1997年
アランドラ
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

1998年
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
セガサターン用ソフト
発売元／セガ

1999年
ゲートキーパーズ
プレイステーション用ソフト
発売元／GONZO

2001年
サクラ大戦3～巴里は燃えているか～
ドリームキャスト用ソフト
発売元／セガ

家庭用ゲーム音楽・拡散の時代

MUSIQUE NON STOP

音質コンプレックスからの脱却

　生演奏や最新デジタル機材による音楽と比較した上での〝独特のチープ感〟が、テレビゲーム音楽の表面的特徴だったとしたら、それが必ずしも当てはまらなくなってきたのは、業務用ゲームのサウンド構成がPCM音源中心に徐々に移行し、CD-ROM[*1]がコンシューマ・ゲームの次期主力ソフト媒体としての可能性を問われていた、1980年代終盤〜1990年代初頭あたりから。メモリや収録時間といった〝容量〟の問題は依然残っていたとはいえ、出したい音がほぼイメージ通りのまま出せるという環境は、サウンド・クリエイターにとって魅力的だったに違いない。

　そうした環境で制作された音楽からは〝独特のチープ感〟は見事に消えていた。その代わり、楽曲そのものがチープな作品は、その致命的な欠点が、ダイレクトにさらされることとなった。とくに、CD-DA[*2]による音楽再生を採用していたコンシューマ・ハードでは、ゲーム本編に対する音楽部分の〝よそよそしさ〟も手伝って、平凡な曲の印象をそれ以上にもそれ以下にもしなかった。

狭義のゲーム音楽、ここに極まれり

　その一方で、コアなファンに改めて評価されたのが、音源ドライバを独自に開発したり、ローファイなPCM音を楽曲に効果的に組み込むなどして、内蔵音源の特性を駆使したサウンド[*3]を追求するスタイルのゲーム音楽だった。良くも悪くも〝普通の音楽〟が、ゲーム中に流れることを快しとしないユーザーは、「この内蔵音源でこんな良い音が鳴るのか!!」という部分に、旧来のゲーム音楽らしさを積極的に見出そうとしたのだ。

　こうした評価基準は、単なる技術崇拝に陥る可能性を多く含んでいる。しかし、内蔵音源を存分に駆使した音楽の多くは、ゲーム世界のイメージをより豊かにし、かつ、プレイヤーの体内リズムとテレビゲーム特有のテンポを無理なく同調させる効果を兼ね備えていた。つまり、システム・エンジニア的性質の突出は熟達したゲーム音楽クリエイターの一面に過ぎない、ということだ。主要コンシューマ・ゲーム機の根幹が依然ファミコンの直接的影響下に

＊1　CD-ROMがコンシューマ・ゲームの次期主力ソフト媒体としての可能性を問われていた、1980年代終盤〜1990年代初頭あたり
1988年末にはPCエンジン用CD-ROMドライブ「CDロムロム」が、1991年にはメガドライブ(セガが1988年に発売した16ビットCPU搭載のコンシューマ・ゲーム機)用CD-ROMドライブ「MEGA-CD」が発売された。両機種とも後に、本体＝CD-ROMドライブ一体型バージョンのハードが登場。

＊2　CD-DA
音楽用CDで採用されている、PCMデータの記録・再生方式。サンプリング周波数は44.1kHzで、20kHzの音まで再生可能。PCMデータが圧縮率が低いため(量子化ビット数は16ビット)、音質がクリアな半面、膨大な容量が必要となる。

＊3　内蔵音源の特性を駆使したサウンド
1980年代後半のアーケードゲームなどで使用されていたものと同等のFM音源を搭載しているメガドライブ、PCM・演算波形・ノイズの中から8音を選択して演奏できる音源を内蔵した16ビットコンシューマ・ゲーム機「スーパーファミコン」(90年/任天堂)といったハードの対応ゲームが、まさにそういったゲーム音楽の宝庫であ

あった1990年代前半は、それまでのゲーム音楽に関するノウハウが、作り手／受け手サイドともに成熟しきった時期だったといえる。

ハイファイ化による「必然」

CD-ROMを主要メディアにした32ビットCPU搭載コンシューマ・ゲーム機が、堰を切ったように発売された1994年。ソニーのプレイステーション、セガのセガサターンといった、いわゆる〝次世代マシン〟は、メインの音源に、PCMやADPCMといったサンプリング音源を採用していた。音のクオリティ自体に新鮮さこそなかったものの、「CD-DAまたはその音質に近いサウンドをゲーム中でよりフレキシブルに再生できる」[*4]ようになったことは、ゲーム音楽をさらに自由なものへと変貌させる契機になった。

32ビット機以前のCD-ROM対応ハードのゲームで取り沙汰された、サウンド、ビジュアルともに気あい入りまくりのデモ・シーンと通常のゲーム本編のイメージ的非連続性を解消（が過言ならば、緩和）した立役者は、前述のサウンド特性を生かすことに真剣に取り組んだソフトメーカーである。彼らの尽力によってコンシューマ・ゲームの映画（アニメ）的性質は一層強化され、いきおい、作品中に再生される音楽にも、〝普通の音楽〟としての完成度が追求されるようになった。この時点で、コアなファンが〝ゲーム音楽らしいゲーム音楽〟を求める気持ちは、単なる懐古趣味になったといえるだろう。

ゲーム音楽は、さらに裾野を広げる……

また、フレキシブルになったハイクオリティ・サウンドは、テレビゲームが本来持つ双方向性と瞬発力に同調することで、より過激なゲーム・スタイルを生みだした。1996年にリリースされたプレイステーション用ソフト『パラッパラッパー』（SCE）は、音楽にノることを目的としたゲーム性が、ポップなゲーム世界とあいまって一大ブームを巻き起こした。後に様々なバリエーションが登場した、いわゆる「音ゲー」は、元々がゲーム用に作られていないヒットチャート・ソングも巻きこんで、「ゲーム音楽」という単語が指し示す領域を拡大し、なかでもプレイに何らかの身体アクションを伴うものは、ゲーマー人種の多様化を促進した。一見、飛び道具的に捉えられがちなこのゲームジャンルは、ドリームキャスト（1998年／セガ）、PS2（2000年／ソニー）といった128ビット機によって「高品質AV再生機器」[*5]としての地位を確立したコンシューマ・ゲーム機が、今後演奏すべき音楽の方向性を示唆しているのかもしれない。

る。こだわりの方向性や度合は、メーカー単位、ソフト単位でまちまち。

＊4　CD-DAまたはその音質に近いサウンドをゲーム中でよりフレキシブルに再生できる
これには、CD-ROMドライブ部の性能向上によるシークタイム（CD-ROMデータの読み込み時間）の短縮や、サウンド用RAMの容量増加、より高度なPCMデータの圧縮技術の開発……など、複数の要因がある。また、音声データのバッファリングによって、音切れのないループ再生や、シーク中の音声再生も可能になった。

※5　高品質AV再生機器
ドリームキャストは、32ビットRISC型CPUを内蔵した、ADPCM64チャンネル同時発音が可能なサウンドプロセッサを採用。XG規格（YAMAHAが提唱する、電子楽器類音源に関するフォーマット）や、一定の周波数帯域だけにサラウンド効果を生みだす〝タイムバリアントフィルタ〟などをサポートしている。PS2は、ADPCM48チャンネル同時発音が可能なサウンドプロセッサに加え、ソフトウェア音源によって発音数を増やすことも可能。また、メインCPUとサウンドプロセッサを駆使することで、仮想立体音響の再現も可能（※DVDフォーマットのソフトの場合、6個のスピーカーを使った立体音響システム「Dolby Digital」に対応）。

田中宏和

Tanaka Hirokazu

1957年12月13日生まれ。
京都府与謝郡出身。
80年任天堂入社。
99年任天堂退社。
同年クリーチャーズ入社。
01年クリーチャーズ代表取締役社長就任。





「ポケモン、ゲットだぜ！」のセリフとともに始まる印象的なサウンド。テレビアニメ『ポケットモンスター』の主題歌『めざせポケモンマスター』は、子ども番組のテーマ曲とは思えないほどロック色あふれる音で始まる。
激しいギターソロ。歌詞は紛れもなく子ども用なのに、そのコーラスはAOR風。めまぐるしいコード展開は、刺激に満ちている。
この曲に含まれるテイストに、最初に反応したのは子どもたちだった。アニメの人気もあったが、主題歌そのものも大ヒット。次世代の日本人に、この先鋭的なサウンドは何の抵抗もなく受け入れられたのだ。
『ポケットモンスター』（96年・任天堂）というゲームから誕生したアニメの世界。そこでは、ゲームとはまた違うストーリーが語られている。可愛いポケモンたちと旅をする主人公のサトシ。憎めない悪役のロケット団。ちょっとヒネたポケモンのニャース。サトシと旅をする女の子、カスミ。個性豊かな登場人物たちを彩るのは、ポップでキャッチーなサウンドだ。
そのサウンドを手がけるのが、ロールプレイングゲーム『マザー』シリーズの音楽で有名な田中宏和さん。ゲーム音楽に深く関わってきた田中さんが、アニメという新しい素材を得て、大ブレイク中なのである。



ひょろっとした体躯に、黒いジャケットがよく似合う。関西弁で楽しそうに話す様は、気さくなお兄さんといったところ。飄々として見える田中さんの中には、一体どんなエネルギーが秘められているのだろう。

田中宏和さん。作曲家「たなかひろかず」名義で、『めざせポケモンマスター』をはじめ、テレビアニメ『ポケットモンスター』の曲をすべて手がける。田中さんはじつは、99年1月まで任天堂でゲームサウンドを手がける社内クリエイターだった。それだけではなく、ハードのサウンド設計や、ゲームボーイ関連商品の企画・開発にも関わっていた。

八面六臂の活躍とはまさにこのこと。ゲームから発展したアニメのテーマ曲と、ゲームサウンド、ハード開発。それらは、田中さんの中でどう混じり合っているのだろうか。

「CPUのポートを直接上げ下げして音を作った」基板設計から関わったアーケード時代。

田中宏和さんは京都府出身。小さい頃からバンドに憧れ、大学生の時には関西の音楽シーンにどっぷり漬かっていたという。20歳の頃には髪を伸ばし、アメ

リカン・ロックのバンドでデビューまでしていた。同じ年代の仲間に、スターダスト・レビュー[*1]の初代メンバーやオルケスタ・デ・ラ・ルス[*2]のカルロス菅野などがいた。

華やかなロック・シーンに別れを告げ、任天堂に入社したのが80年。サウンド専門の仕事とはいえ、それまでにやってきた音楽とはまったく違う世界だった。アーケードゲームの基板と格闘する毎日。ここから、音楽家・田中宏和の歴史は始まる。

——任天堂には開発スタッフとして採用されたんですか。

田中　そうですね。でも、音専門のスタッフですよ。僕が入社した時はファミコンもゲームボーイもなかったから、アーケードゲームのサウンド。宮本茂さんは5つ上なんです。その頃、宮本さんはデザイン専門の部署におられました。開発部員は全部で十数名。その中で僕が一番下っ端だったんですよ。当時はプログラムで鳴る音楽と、ハードで鳴らす「ピコピコ」という音をやっていました。テレビモニター上でマリオが初めて歩いた[*3]ところは、鮮明に覚えています。プログラマーがいて「田中くん、ちょっと宮本さん呼んできてくれる?」って。

——プログラムはいつ覚えたんですか。

田中　当時はプログラムはみんな会社に入ってから覚えたんです。音といえどもCPU[*4]があって、その周囲にRAMとかがあって、その全体を設計していた。コンデンサー[*5]やトランジスタを組みあわせて音の回路を作っていました。

＊1　スターダスト・レビュー
81年、シングル『シュガーはお年頃』、アルバム『スターダスト☆レビュー』でデビュー。CMソングやテレビ番組のテーマ曲にも採用された『今夜だけきっと』『夢伝説』などのヒット曲がある。アカペラでのライブなど、個性的な活動を続けている。

＊2　オルケスタ・デ・ラ・ルス
日本を代表するラテンバンド。ニューヨークのエージェントに認められ、日本でのデビューとほぼ同時にアメリカでもアルバムを発売。発売1ヵ月でゴールド・ディスクを獲得するなど高い評価を得た。その後、日本、中南米、アメリカで活動し、日本でもサルサ・ブームを巻き起こす。97年に解散。

＊3　マリオが初めて歩いた
『マリオ』シリーズの第1作は83年に発表されたアーケードゲームの『マリオブラザーズ』。田中さんはこの作品のサウンド基板設計とサウンド、プログラムを担当している。

＊4　CPU
コンピュータの中枢部分で、基本処理装置、制御装置、チャネルなどの主要な部分を総称してこう呼ぶ。

――**大学は電気系ですよね。学生時代の勉強は？**

田中　勉強は全然できない（笑）。学生時代はバンドをやっていました。任天堂で「おもちゃの音を作る人」という職種で募集があって、「これは気楽そうやな」とポロッと入ったんですよ。

――**バンドはいつ頃からやっていたんですか。**

田中　バンドは小学生の頃から憧れてた。小学生時代に熱中したのはモンキーズとかグループサウンズですね。中学に入ったらロックバンドを組んで、中学・高校とバンド活動ですよ。曲も作っていました。当時の曲はまだテープに残っているし、その頃のモチーフがいまだに出てきたりしますよ。で、20歳くらいの時にあるバンドでコンテストに優勝したんです。僕はすぐ会社に入ってバンドを辞めたんですけど、その後もバンド活動はずっとしていました。『ポケモン』の音楽を始めてから、スタジオなどで当時の音楽仲間と再会することも多いですね。

――**自分もミュージシャンになろうとは思わなかったんですか。**

田中　思ったけど、親に泣かれたんですよ（笑）。電話口で「死ぬ」とか言われて（笑）、任天堂に入ったんです。直前までバンドでツアーを回ってて、入社の1日前に帰ってきたわけです。帰ってきてから必死に床屋を探して、長髪だったのをバッサリ切りましてね。

――**そこから会社員の人生。歌の世界みたいですね。**

田中　でも、それで良かったと思いますよ。当時の音楽を取り巻く環境は今考えるとあまり良くなかったと思うんです。ゲームからスタートしたから、逆にいろいろなものを垣間見ることができたと思いますよ。

＊5　コンデンサー
一時的に電気を蓄える蓄電器のこと。

CREATURES◎ *Tanaka Hirokazu*

――入社してからはずっとアーケードゲームですか。

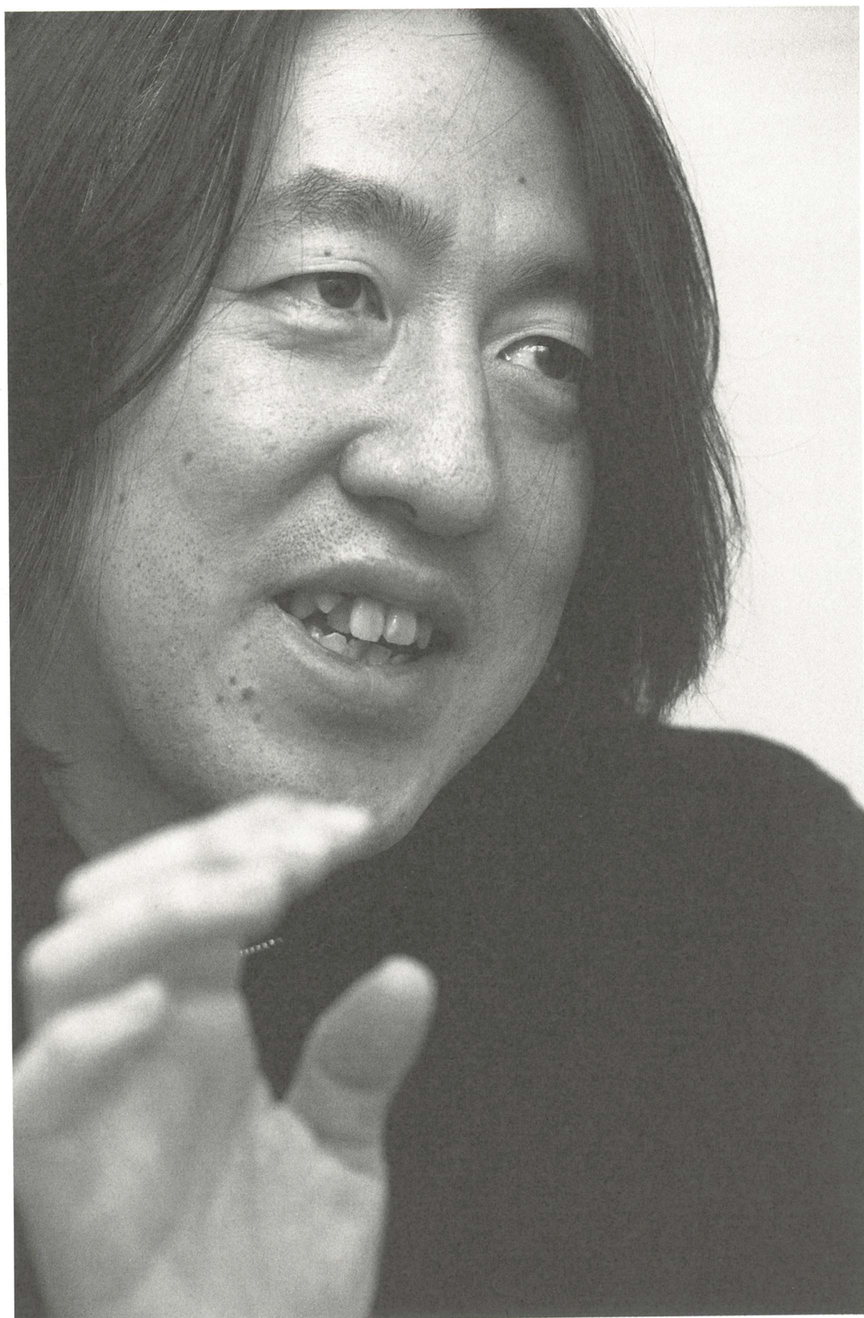
田中　ゲーム&ウォッチの音楽とプログラム、企画もやりました。ゲーム&ウォッチは2人くらいで作っていたんです。ソフト開発の合間に、ファミコンとゲームボーイの音源の開発もやっています。ポピュラーミュージックの流れとは全然違うけれど、面白かったですね。CPUのポートを直接上げ下げして波形を作っている頃からやっているので、「ほんまに音って空気の振動なんや」とかわかるじゃないですか。普通の音楽は、もっと感覚的ですよね。僕も多分に感覚的な人間ですけど、わりと技術的なこともやってきた経験は大きかった。

――アーケードの音というと、どんな感じですか。

田中　「ドーン」とかですよ。発振機みたいなヤツがピーと鳴っているのを、上げるのか下げるのか震わせるのか。あとは短く鳴らすのか長く鳴らすのかを別の回路で作って、それを組みあわせて作る。その時に基本的な音の鳴りかたを学びました。

――その後はファミコンですよね。

田中　アーケードゲームはゲーム好きの人がゲームセンターに来てやっていたけれど、ファミコンでガラッと客層が変わったのは大きかったですよね。でも、ファミコン時代のゲーム音楽の世界は、本当に野蛮で（笑）。たとえば『マリオ』の明るい音楽が流行ったとしたら、暗い曲を作っただけで「暗いなあ」と批判されるんですよ。それに、1音2音の時は、バンバン音楽が鳴りながらSEも鳴っているということは少なかったわけですよ。それが、ファミコンが発売されて「楽しい音楽が鳴る」ということになったじゃないですか。そうすると、少しでも音楽が



CREATURES© *Tanaka Hirokazu*

ない場面があると、「音楽がない」と言われるわけです。このゲームにはその方がいいと思っているから、音楽を鳴らしていないのに。ゲーム音楽は非常に狭い価値観で捉えられることが多かった。だって、「暗い曲はあかん」と言われたらどうしようかと思いますよ（笑）。でも、どうやってみんなの音楽に対する認識が変わっていくかという過程が感じられて、面白かったです。

――といいますと？

田中　ゲームの世界では、「音楽はこうでなければいけない」というものが意外になくて、周囲の状況によって音楽に対する認識がガラッと変わるんです。それに影響されて、任天堂の社内の状況まで変わっていくんですよ。音楽とゲームの話ではないけれど、自分を取り巻いていたまわりの変化は印象的でした。

――ファミコンの初期の頃はゲーム音楽というもの自体も認知されていませんでしたよね。

田中　そうですね。ただ、自分の中ではそのへんはスーパーファミコンもそんなに変わらない。ゲームをサポートする音楽という意味では媒体がCD-ROMになった今でも変わらないですね。ゲームの中の音楽は、『ポケットモンスター』みたいにアニメ化されて、それに付随する形で広がっていく音楽とは全然違う質を持ったものだと思っています。

――田中さんは、ファミコンとゲームボーイの音源ハードの開発にも関わっているんですよね。

田中　ファミコンの時は、「この機能が欲しい」というアイデア出しですよね。それを設計して、基板を作って、テストで問題があれば削除する。

――ファミコンの同時発音数は3音。これでメロディが組めるだろうという実験はしたんですか。

田中　実際の音楽に使われている周波数の精度に比べると、ファミコンやゲームボーイは、すごく周波数の精度が悪いわけですよ。中央のドとかはきれいに出るけれども、高い方は出ない。かなりごまかしているんです。本当は音痴だと思いますよ。そういうことを細かく出そうと思うと、CPUのクロック[*6]のスピードを上げなくちゃいけないわけです。そうすると、電力も食うし、コストもかさむ。当時のCPUの能力の限界もありましたし、そう考えていくと、3音くらいがきれいな周波数を出せる限界だったんですよね。コストも含め。

――ゲームボーイはファミコンの後発ですが、音源的に工夫したところは？

田中　ゲームボーイはファミコンとほとんど仕様が一緒ですけど、それよりも価格が安いですよね。ということは、若干安く作らないといけないんです。8ビットで処理していたところを4ビットでするとか。工夫したのは、音のLR。本当はステレオといったら、右と左の両方が鳴らないといけない。でも、ゲームボーイは右か左、どっちかが鳴っていればいいと割りきったわけです。「そんなことか」と言われそうですけど、通常、そんな音源はないんですよね。安い中でのアイデアです。その次のスーパーファミコンになると、サンプリング[*7]。だから、ファミコンとゲームボーイでアーケード時代の音源の考えかたは終わっているのかもしれない。でも、そう考えると、ゲームボーイはいまだに80年代の回路を積んでいるわけです。それがまだ残っているということはすごいことですね。

――ゲームボーイも本体が小さいわりには音がいいですよね。

＊6　クロック
コンピュータは周期的なタイミングパルスにあわせて処理を行なう。その信号を発生させるのがクロック。クロック周波数が高いほど、コンピュータは高速処理が可能になる。

＊7　サンプリング
現実音をなんらかの方法で録音し、それをデジタル音源として利用する手法のこと。

田中　でも、最初は「なんだ、こんな音！」って言われたんですよ。やっぱりこれだけ多くのゲームが出て、新しい人がどんどんゲームボーイに触れたことによって、価値が変わってきたんです。そう思うと、生き残っててよかったですね。その時に死んでたり、辞めて畑を耕していたら不遇でしたよね（笑）。今のゲームを取り巻く状況の方が好きだし、絶対に面白いですよ。

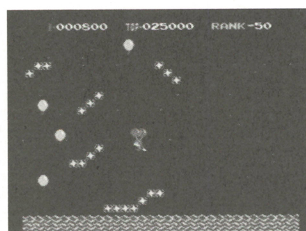
「作曲ともプログラムともつかない作業」鈴木慶一と共作した『マザー』。

ハードの開発に深く関わってきた田中さん。ファミコンが発売されてからは、作曲とプログラムで『バルーンファイト』[*8]（85年・任天堂）や『メトロイド』[*9]（86年・任天堂）に参加。89年には『マザー』[*10]（89年・任天堂）の音楽とサウンドプログラムを担当する。

『マザー』はコピーライターだった糸井重里が企画したロールプレイングゲーム。任天堂としては、外部のスタッフを本格的に採用した初めてのソフトだった。音楽にはムーンライダーズの鈴木慶一が参加。ポピュラーミュージックの人材が開発に深く関わるのも、ファミコンの歴史上初といえる。

しかし、任天堂入社後もバンド活動を続け、一般の音楽に触れてきた田中さんには、外部の音楽家とのコラボレーションはうってつけの仕事だった。

＊8　バルーンファイト
85年、任天堂より発売されたファミコン用のアクションゲーム。浮遊感いっぱいの操作感覚が、多くのプレイヤーを魅了した。2人同時プレイが可能な面クリアタイプの通常モード、障害物を避けながらひたすら飛び続けるBALOON TRIPモードともに、アツい。



――**『マザー』は鈴木慶一さんとの共同制作ですよね。ちょっと珍しいケースだと思うのですが。**

田中　かなり珍しいですよね。慶一さんの自宅に週に2回ずつくらい通ったんですよ。慶一さん的にも妙な経験じゃなかったかな。もっと後のCD-ROMの時代になると、慶一さんがやっているような実際の音楽の現場と近くなっちゃうんですよ。でも、ファミコンの頃はコンピュータ一台で一緒にやってる感じがあって、作曲ともプログラムともつかない作業だった。後で人から聞いたら、慶一さんも「スーパーファミコンよりファミコンの時のほうが面白かった」っておっしゃっていたらしいです。

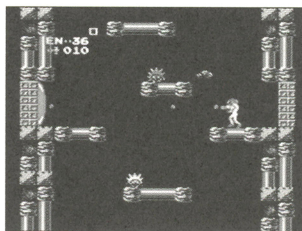
――**鈴木慶一さんは、普段は楽器で作曲されているかたですよね。でも、ファミコンの音楽というと、もっと技術系の作業が必要になりませんか。**

田中　そうでもないですよ。知識としてはそういうことも必要だけど、やっている時はいかにそこに自分の感情を反映できるかということを考えるだけだから、意外に普通の音楽と変わらないんですね。メンタルな要素をプログラムに反映させるためのインターフェースに自分がなれたし。『マザー』は、それがうまくいったんだと思う。つまり、そこにある音源を鳴らすということは、楽器を鳴らすのと同じ感覚ですよね。普通は「強く、強く」というところが、「1、7、6、8」って数値で表現されているだけなんです。

――**田中さんがインターフェースの部分をやることでうまく機能した。**

田中　そうですね。ゲーム音楽にそういう人が初めて入ってきてくれて、向こうも楽しんでくれた。ファミコン音源の実験室みたいな感じでしたね。

＊9　メトロイド
86年、任天堂よりファミコンのディスクシステム用ゲームとして発売。宇宙を舞台に、パワードスーツに身を包んだ主人公が戦うアクションゲーム。ゲームボーイ版、スーパーファミコン版も発売された。海外でもカルトな人気を誇る。



CREATURES© *Tanaka Hirokazu*

――田中さんは京都で、慶一さんは東京。作業の時は、通っていたんですか。

田中　そうそう、毎週半分ずつ東京と京都で過ごしていました。でも、そういう時間があった方が身体が興奮するんですよ。芸能人なんかもそうですよね。マネージャーがついて、あれだけ移動させられていたら、身体が覚醒するじゃないですか。今でも『ポケモン』の音楽を作る時は「ここでテンションあげとこう」って思いますよね。普通は飲んで帰りたいところだけど、わざと「今日は誰にも声かけへんで帰っとこう」とか。やっぱり継続的に音楽を作っている人は、つねに、ある気持ちを維持することを考えていると思いますよ。

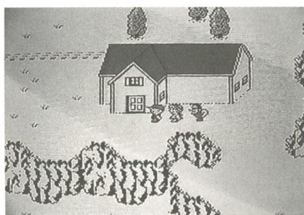
「歌い上げるところはゴスペルなんですよ。気持ちが」『めざせポケモンマスター』はジャンルのブレンド。

『マザー2　ギーグの逆襲』[*11]（94年・任天堂）など数本のヒット作に関わった後、田中さんは大きなプロジェクトを始める。ゲームボーイ用の周辺機器・ポケットカメラ[*12]の企画・開発だ。

同時に、田中さんのキャリアにおいて決定的な転機が訪れる。テレビアニメ『ポケットモンスター』の主題歌を作曲することになったのだ。

97年4月に放映を開始した『ポケモン』のアニメは爆発的にヒットする。主題歌もオリコンチャートで最高7位を記録。さらに映画も作られ、そのエンディング・テーマとして、田中さんは演歌の女王・小林幸子に曲を提供することになる。この曲は、98年のNHK紅白歌合戦でも歌われることになった。

＊10マザー
89年、任天堂よりファミコン用のロールプレイングゲームとして発売。従来のファンタジー系ロールプレイングゲームに対し〝現代劇の〟ロールプレイングゲームを目指した。舞台はアメリカの町、主人公は小学生の男の子。当時、珍しかったパステル調のグラフィックなど、それまでのゲームの定石を破った。音楽的にも凝っており、ファミコンには珍しいポップスやロックのフィーリングにあふれている。





――ポケットカメラはいきなりゲームにできたり、シールが作れたり、そういうのが面白かったですよね。

田中　シールは冗談で、「社長、こういうのもできるんです」って言ったら「おもろいやないか」と言われて。それでポケットプリンタ[*13]も作ることになったんです。でも、今後はデジカメみたいなものが絶対家庭に入り込んできて、一般的になっていくと思ったんですよ。だから、「そいつらがやれへんことを全部入れておいたれ」と思った。スペックは粗いですけど、編集機能から何からできることの遊びみたいなのはほとんど入れてますよね。

――そういうことを考えるのがお好きなんですね。

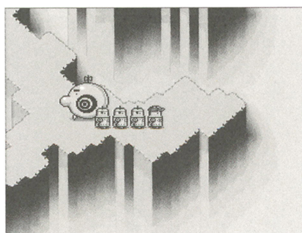
田中　そうですね。ちゃんと作戦を立ててプレゼンテーションに行きました。最初に自分で作ったプロトタイプには、宮本さんの顔を取り込んで張りつけてみたんですよ。社長も宮本さんの顔だったらなじみがあるだろう……とか。

――そして音楽のところはリアルタイムで波形が作れる、と。

田中　ちょっとマニアックになるけれど、ゲームボーイの音色にはフィルターがかけられないんですよ。でも、波形をリアルタイムで変えていければ、音色が変えられる。同じフレーズが表情を変えながら再生できるんです。でも、それは「全国のゲームが大好きなお友だち」(笑)みたいなニーズではないわけですよ。だから、そういう音の遊びみたいなのは付加価値としてこっそり入れておいた。

――音遊びの部分ではゲームボーイの音源をそのまま使っているんです

＊11　マザー2　ギーグの逆襲
94年、任天堂より発売されたスーパーファミコン用のロールプレイングゲーム。『マザー』と同じく糸井重里の企画・ディレクションで、前作から4年かけて制作された。ある日、突然主人公の家の裏庭に落ちてきた隕石。それをきっかけに、主人公は地球を救うため、再び冒険に出る。音楽スタッフは前作同様、田中さんとムーンライダーズの鈴木慶一。



か。

田中　そのままですね。プログラマーが触るようなレジスタ[*14]をユーザーが直接触わるイメージですね。あれがゲームボーイの音楽を作っている大もとなんです。僕は宮本さんみたいにロールプレイングゲームとかアクションゲームとかを作ってきたわけじゃなかったんで、そういう発想が出たんだと思うんです。でも、それだけだと「ゲームと違う」と言われるかもしれない。だから、たくさんいろんな要素を入れて、エンタテインメントとして遊べる作りにしたんです。

——ポケットカメラと同時期にテレビアニメ『ポケットモンスター』の主題歌の仕事がくるんですね。どういうきっかけで話がきたんですか。

田中　総合プロデューサーの石原[*15]（恒和）が持ってきた話なんですよ。アニメが放映される2、3カ月前に「田中さん、アニメの話があるけどやってみる？」って言われて。石原さんは『マザー2』もプロデュースしてましたから。理由はわからないですけど、もしかすると「田中くんが音楽をやると面白いかもしれない」と思ってくれたのかもしれませんね。

——ただ、会社員としては微妙な立場ですね。

田中　そうですね。まさかこんなにヒットするとは思わなかった。でも、もし何かあったら辞めなくちゃいけないというのは覚悟していました。

——主題歌の『めざせポケモンマスター』[*16]はどうやってできたんですか。

田中　自由に作っているようで、そうでもないんですよ。自分で言うのもなんですが、それなりに考えて（笑）。最初の出だしは早口ですよね。あれは、そういう摩擦を作っておくと、子どもがひっかかってくれるかな……とか。でも、最初

＊12　ポケットカメラ
98年、任天堂より発売されたゲームボーイの周辺機器。ゲームボーイにセットすることにより、カメラの機能を楽しむことができる。そのほか、撮った写真に落書きしたり、ゲームの中に取り込んだりして遊ぶことができる。サウンド部分では「エディットモード」と「DJモード」を搭載。なお、この「DJモード」の音源でドイツ出身のロックバンド、アタリ・ティーンエイジ・ライオットがニンテンドウ・ティーンエイジ・ライオット（NTR）の変名でオリジナルアルバムを制作。



＊13　ポケットプリンタ
98年、任天堂より発売されたゲームボーイの周辺機器。ゲームボーイの画面をプリントアウトしてシールとして使える。ポケットカメラと組みあわせると、撮った写真をシールにできた。

＊14　レジスタ
CPUの命令を一時的に格納しておく記憶回路。



は「アニメの曲らしくない」とか、「暗い」とか言われたんですよ。

――「アニメらしい」曲を作ろうとは思わなかったんですか。

田中　それはしなかったですね。基本的には作る人が好きに作るべきというのもあるし。それよりも、自分が子どもの時に好きだったものを思い浮かべて、そういう要素をたくさん入れた。出だしのAm、G、Fっていうコード進行は、自分がロックを聴き出した最初の頃にかっこいいと思っていたコード進行だし。途中のマサラタウンにさよならのところの転調の仕掛けは、『雪の降る町を』。あの曲、最初は暗いけど、途中で明るく転調するところが好きなんですよ。「あー、憧れの」のところはゴスペルかなあと。『めざせポケモンマスター』というテーマと歌詞のイメージは、喚起する、パワフルというイメージだったから。出だしは自分の好きだったロック、転調は『雪の降る町を』をイメージ、最後はゴスペルというまとめかたをしたんですよ。

――フタを開けてみると大ヒット。でも、その後も任天堂には在籍されたわけですよね。

田中　ある残してた仕事をやってて、それを終えて辞めたんですよ。

――『ポケモン』[*17]関連の作曲の仕事もドーッときていた頃ですよね。忙しかったんじゃないですか。

田中　うーん、ずっとそういう仕事をしていなかったから、わからないですね。たくさん仕事はあったような気もするけれど。

――今や売れっ子作曲家ですよね。

田中　それは『ポケモン』の勢いとともにですね。あれは『ポケモン』っていう流

＊15　石原恒和
株式会社ポケモン代表取締役社長。『ポケットモンスター』の総合プロデューサー。『ポケモン』には96年に発売されたゲームボーイのソフト『ポケットモンスター赤・緑』から関わり、その後、カードゲームや関連ゲームソフト、関連グッズの監修なども行なう。

＊16　めざせポケモンマスター
テレビアニメ『ポケットモンスター』の主題歌。ラップ調の出だしや激しいリズム、山場の複数構成など、今聴くとかなり大胆な試みがなされている。97年に発売されたシングルCD『めざせポケモンマスター』は180万枚のヒットを記録した。CDにはポケモンカードゲームのCMソングになっていた『ポケモン言えるかな？』なども収録。こちらも、ラップのリズムに乗せてポケモンの名前を覚えるというユニークな曲で、子どもたちの人気ソングとなった。

れがあって、たまたま自分が初めて企画から開発までやったポケットカメラの流れがあって、ちょうど時期が良かったんだと思う。当時の自分の"のり"が、曲にも反映されてると思うんですよ。元気が出る感じとか。『ポケモン』のアニメに関していえば、ワンタイトルでこれだけ曲数があるものもなかったんで、挑戦とまではいえないですけど、自分なりにどうまとめていってどうすべきなのかは課題ですね。基本的にはゲームはゲームであって、そのほかにアニメの世界観がある。アニメの世界観の中で、どんなものを支えたりサポートしていくかというのは、ゲームの音楽とはまたちょっと違いますね。とくに『ポケモン』という大きなマーケットで、みんなに納得してもらう音楽を作るのは大変。それは年々実感していきました。やっぱり第一線でずっと作り続けているつんくとか小室哲哉とかはスゴいですよ。相当疲れるだろうなあと。

——映画版の音楽の監修もしているんですか。

田中　今は一応プロデューサーみたいな立場で、意見を言わせてもらったりしていますね。

——いよいよゲームのハードに縛られない作曲活動になるわけですよね。

田中　ゲームと全然違うのは、歌い手あっての世界だから、歌い手の存在が大きいということ。つんくといえども「モーニング娘。」がいるわけで、半分以上は歌い手の運に乗っかっているじゃないですか。もちろん、そこにしっかりと、つんくが間違いのない曲を提供してはいるけれども。今まではメディアがゲームだったけど、今度はメディアが人になっちゃう感じですね。それから、映画の音楽の現場も、また普通の音楽の現場と違うんですよ。『ポケモン』みたいな形で映画化

＊17　『ポケモン』関連の作曲の仕事
テレビアニメ『ポケットモンスター』は97年、テレビ東京で放映開始。ゲームボーイ用のゲーム『ポケットモンスター』のアニメ化であるが、まったく違うストーリー、世界観で制作されている。田中さんは、このアニメ版のタイトル曲、挿入歌などを担当。また、映画版にも曲を提供するほか、編曲などのサウンドクリエイトにも参加している。

されたものは世界的にも例がないし、そこを突き進んでいくのは大変ですよね。今度は関わる人数が増えていくから、ひとりで「ピコピコ」ってやっていたのとは全然違う(笑)。

――映画では小林幸子さんが歌うエンディングテーマ『風といっしょに』[*18]を手がけていましたね。歌い手が小林幸子というのもスゴい。あの曲はどういう経緯で作られたんですか。

田中　映画が始まる時は、毎回、自分なりにテーマを立てるんですよ。小林幸子さんの時は、「誕生」とか「無欲」というのがテーマ。本当に悲しい時って、「ララララ～」なんていう歌いかたはしないでしょう? どちらかというと「ボソボソ」してますよね。だから、あれもちょっと唱歌みたいなんです。

――小林幸子さんというと演歌に引きずられそうですが、どうでしたか。

田中　やっぱり小林さんは演歌なんですよ。その演歌のフィールドを広げた時と自分のフィールドを広げた時に、重なる部分が「アジア」っていうイメージだったんです。日本の中でアジアを感じさせるもの。でも、民族音楽というわけにはいかないし。で、小林幸子っていう人は歌もすごくうまいし、プロ意識も強いし。その時にアジアのテイストで、無欲なメロディを小林幸子という歌手に提供したのがあの曲だったんです。大地のイメージですね。オーケストラを削ぎ落とすと、ちょっとアジアっぽいメロディなんですよ。でも、映画の中の感動するシーンで流れるから、オーケストラ・アレンジにしてもらって。あの時、小林さんから家に電話がかかってきて、電話口でキー合わせをしたんです。電話の向こうで歌ってくれて「これでいいかしら」って。小林さんもすごく喜んでくれました。

＊18　風といっしょに
『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』のエンディングテーマ。歌は小林幸子。壮大なオーケストレーションをバックに歌い上げられるこの歌は、じつは最初はギターかピアノで奏でるシンプルな曲だったという。98年のNHK紅白歌合戦でも歌われた。

「分類するとカモノハシやね」マルチな作家、マイウェイを語る。

任天堂を退職した田中さんは、『ポケモン』の総合プロデュースを担う会社、クリーチャーズに移籍。『ポケモン』のアニメと映画関連の音楽を手がけながら、コツコツとゲームソフトを制作していた。音楽でヒットを持ちながら、オリジナルコンテンツを作りたい気持ちも強かったのだという。

田中さんが制作したゲームボーイ用ソフト『ちっちゃいエイリアン』[*19]（2001年・クリーチャーズ）の中には、日々メモに書き連ねていったアイデアがたくさん詰まっている。任天堂という大きな組織の中では実現しえなかった、田中さんらしい個性的なアイデアだ。

――クリーチャーズで制作したのが『ちっちゃいエイリアン』ですね。

田中　『ポケモン』の音楽を作りながらやってきたものなんですよ。ゲームボーイの赤外線センサーに光を当てると、小さいエイリアンが捕まえられる仕組みなんです。基本的には光の中にちっちゃいエイリアンがいて、そのエイリアン＝ちゃいリアンを捕まえましょう、というコンセプト。ちゃいリアンは、大腸菌よりは小さいけれど、DNAよりは大きい設定です。『ポケモン』の映画の音楽とは違った仕事をしたいなあと作りました。時間もかけられないので、1年くらいでクリーチャーズ社内で作れるものをということで。

＊19　ちっちゃいエイリアン
2001年、クリーチャーズより発売されたゲームボーイ用のゲーム。蛍光灯やリモコンの光の中にいる「ちっちゃいエイリアン」を捕まえ、宇宙を救う「宇宙救済ゲーム」。ゲームボーイの赤外線センサーを効果的に使ったソフトだ。捕まえたちっちゃいエイリアンはスス払いをし、たまった宇宙ススは宇宙に返さなくてはならない。ちっちゃいエイリアン同士で対戦ができるなど、小さなインタラクションが盛りだくさんに詰まった作品。



―もっとゲーム色の強いアクションやロールプレイングを作りたいと思うことはありませんか。

田中　単純に自分にはゲーム制作チームみたいな流れがないので、自分の得意なところを生かしたり、独自性を出すとこういうものになるんですよ。だから、次はもう少し仕組みのはっきりしたものを作りたいですけどね。これは赤外線センサーを従来の使いかたではなく、別の方法で使ってみたいと思ったんですよ。フライパンは料理をするものだけど、風呂場で使ってみると水が汲めた！みたいな（笑）。

―田中さんの立ち位置は横井軍平[20]さん的ですね。ソフト一辺倒でもハード一辺倒でもない。

田中　分類すると、そういう方かも。カモノハシみたいなね。哺乳類か何かわからないという。でも、わざとそうやっているわけではないんですよ。

―結果としてそうなっていると。

田中　そうそう（笑）。だって、今から僕が宮本さんのチームや『ドラクエ』のチームと競っても、戦えないじゃないですか。そういう自分が、短期間でみんなを動かしたり喜ばせたりできるものはなんだろうと思った時に、ゲームゲームしたところでないアイデアが出てくるんです。

―これからもゲームと音楽の二足のわらじをはいていくんですか。

田中　先のことはわからないですね。一応ゲームもあと1、2本は作りたいなあと思います。作曲家一本っていうのは考えてなかったし、ソフト開発一本とも考えていなかった。たまたま流れでこうなっているんですよ。でも、やっぱりた

＊20　横井軍平
1941年、京都府生まれ。65年、任天堂に入社。マジックハンドの『ウルトラハンド』（66年）、男女の相性診断装置『ラブテスター』（69年）を開発。79年には『光線銃SP』を制作し大ヒット。80年にゲーム&ウォッチ、89年にゲームボーイを作った。ミスター任天堂ともいうべきアイデアマン。97年、事故により他界。

とえば恋愛をしている時の複雑な感情をゲーム機の上で想起するってことはあまりないじゃないですか。一般の音楽では、何かの曲を聴けばふとそういう感情が込み上げてくる瞬間があると思うんですよ。そういうものは音楽の中でやっていきたいと思う。だけど、その逆もあると思うしね。ゲームとも音楽とも違う、もっと別方向に広がるような、でも、ちゃんと人の心に残る仕事をしていきたいですね。

マエストロの横顔

初めておあいした田中さんの印象は、ゲームクリエイターというよりはミュージシャン。実際、任天堂在籍時にも、あるミュージシャンのバックバンドで人気歌番組に出演したことがあるそうです。それどころか、日本最大のレゲエ・イベント「レゲエ・ジャパン・スプラッシュ」にも参加したことがあるとか。

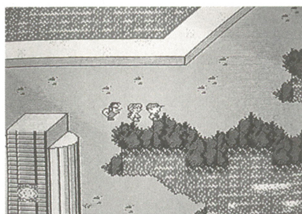
「最近のヒット曲は洋楽の要素が入っていて好き」という田中さん。そんな田中さんのテイストが、今の子どもたちのリアリティとピッタリ重なって『ポケモン』の音楽がヒットしたのだと思います。

田中さんは現在、クリーチャーズで音楽とゲーム制作の両方を続けています。ふたつのジャンルを両立させ、成功を収めている例は日本でも数少ない。特に、ゲームクリエイターとしては唯一といってもいいのではないでしょうか。若い自由な人々のお手本として、ぜひ、この道を突き進んでほしいと思います。



CREATURES◎ *Tanaka Hirokazu*

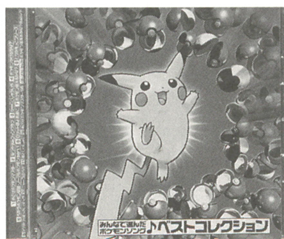
マザー



1989年7月27日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂

ムーンライダーズのリーダー、鈴木慶一との共同作品。鈴木氏をして「日本で3本の指に入る」と言わしめた田中さんのサウンド・プログラミング技術が堪能できる。タイトル曲の詩的なメロディと、ゲームの内容もピッタリあっていた。ロックバンドが生で演奏しているような曲もあり、なぜこの音源でこう再現できる!?と驚かされる。ゲームの音楽というよりは、田中宏和／鈴木慶一ユニットの作品という方が正しいのではないか。サントラCDも発売されており、こちらはロンドンで録音された。(吉)

CD『ポケモン♪ベストコレクション』



TGCS－570
発売元／メディアファクトリー

テレビアニメ『ポケットモンスター』のテーマ曲『めざせポケモンマスター』、小林幸子が歌う『風といっしょに』ほか、『ポケモン』関連のヒット曲がズラリと並ぶ一枚。無邪気なイメージの陰に忍ばせたレゲエやラップの要素が渋い。テクノ歌謡風の『なつやすみファンクラブ』をはじめ、いくつかの曲は田中氏自らトラックプログラミングを担当しており、ゲーム音楽で鍛えた「ピコピコ」サウンドが楽しめる。また、全曲を通して聴けば、氏のメロディメーカーとしての才能をひしひしと感じさせられるのだ。(吉)

CD『ポケモンソング♪ベストコレクション2』



ZMPC－1211
発売元／メディアファクトリー

安室奈美恵、森公美子、岩崎宏美など、そうそうたるメンバーが参加したポケモンソングベストコレクションの第2弾。アニメの音楽で、これほど広がりをもつプロジェクトも珍しい。テレビの新しいオープニングテーマ曲『OK！』から、歌唱力で聴かせる『ぼくのベストフレンドへ』まで、全16曲たっぷり。どの曲をとってもスタンダード、というところがとにかくスゴい。(吉)

●田中宏和　作品集●

★はサウンド基板ハード設計も担当、※は企画、プログラムも担当、＊は企画、ゲームデザインを担当

1980年
スペースファイアーバード
アーケードゲーム　発売元／任天堂★
レーダースコープ
アーケードゲーム　発売元／任天堂★
ヘリファイアー
アーケードゲーム　発売元／任天堂★

1981年
ドンキーコング
アーケードゲーム　発売元／任天堂★

1982年
ドンキーコングJr.
アーケードゲーム　発売元／任天堂★
ミッキー＆ドナルド
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※
ドンキーコングJr.
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※

1983年
マリオブラザーズ
アーケードゲーム　発売元／任天堂★
ドンキーコング3
アーケードゲーム　発売元／任天堂★
マリオズセメントファクトリー
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※
スヌーピー
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※
ポパイ
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※
マリオズボムアウエイ
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※

1984年
スピットボールスパーキー
ゲーム＆ウォッチ　発売元／任天堂※
［ファミリーコンピュータ音源ハード開発］
ワイルドガンマン
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
ダックハント
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
ホーガンズアレイ
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
アーバンチャンピオン
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1985年
レッキングクルー
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
バルーンファイト
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1986年
光神話パルテナの鏡
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト　発売元／任天堂
メトロイド
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト　発売元／任天堂

1988年
ファミコンウオーズ
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1989年
［ゲームボーイ音源ハード開発］
マザー
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
スーパーマリオランド
ゲームボーイ用ソフト　発売元／任天堂
役満
ゲームボーイ用ソフト　発売元／任天堂
テトリス
ゲームボーイ用ソフト　発売元／任天堂
ゴルフ
ゲームボーイ用ソフト　発売元／任天堂

1990年
ドクターマリオ
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂
ドクターマリオ
ゲームボーイ用ソフト　発売元／任天堂
ナイトムーブ
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1992年
マリオペイント
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1994年
マザー2
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／任天堂

1997年
テレビアニメ『ポケットモンスター』テーマ曲作曲

1998年
ポケットカメラ、ポケットプリンタ商品開発
ゲームボーイ用周辺機器　発売元／任天堂
劇場版ポケットモンスター
『ミュウツーの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』
テーマ曲作曲／音楽プロデュース

1999年
劇場版ポケットモンスター
『ルギア爆誕』テーマ曲作曲／音楽プロデュース

2000年
劇場版ポケットモンスター
『結晶塔の帝王／ピチューとピカチュウ』
テーマ曲作曲／音楽プロデュース

2001年
ちっちゃいエイリアン
ゲームボーイ用ソフト　発売元／クリーチャーズ＊

松浦雅也

Matsuura Masaya

1961年6月16日生まれ。
大阪府枚方市出身。
83年立命館大学産業社会学部卒業。
85年ポップスユニット「PSY・S」でデビュー。
93年株式会社七音社設立
93年マルチメディアグランプリ'93　インタラクティブメディア部門
エンターテイメント作品賞受賞(『「The Seven Colors」』)。
96年日本ソフトウエア大賞審査員特別賞受賞(『パラッパラッパー』)。
97年マルチメディアグランプリ'97　MMCAアーチスト賞受賞





可愛い2Dのキャラクターがフニャフニャと動いている。彼の名前はパラッパ。女の子にモテたくてたまらない。そんな彼が、音楽に乗って踊ることで、欲しいものをひとつひとつ手に入れていく。

操作はあっけないほどシンプルだ。パラッパを踊らせるには、リズムにあわせてコントローラのボタンを押せばいい。うまく踊れればステージクリア。でも、リズムにノレなければ音楽はスローダウンし、ゲームオーバー。

サウンドと一体化したゲームシステムに、ユーザーは驚いた。サウンドが主で、ゲームシステムが従。そんなソフトは、今まで見たことがなかった。

96年に発売されたプレイステーション用ゲーム『パラッパラッパー』はゲーム業界を揺るがすソフトだった。ゲームにおけるサウンドの位置もまた、このゲームによって根底から見つめ直されることになる。

『パラッパラッパー』が起爆剤となり、いわゆるライトユーザーがプレイステーションの市場にどっと入ってきた。洗練されたデザインと音、そして簡単な操作が、普段ゲームをしない層や女性にもウケたのだ。以降、日本のゲーム史には「音楽ゲーム」というジャンルが堂々君臨することになる。



『パラッパラッパー』(96年・SCE)で一世を風靡した松浦雅也さん。ゲーム音楽家というよりは、音楽ゲームの第一人者といった方がいいかもしれない。すでにPSY・S[*1]というポップスユニットでヒットを飛ばし、ミュージシャンとして定評のあった松浦さんがゲーム業界に進出した時、業界関係者は驚いた。しかし、その驚きはすぐに賞賛に変わった。『パラッパラッパー』は国内で約150万枚、海外で約40万枚を売り上げるヒットとなったからだ。

『パラッパラッパー』の功績は売上げだけにとどまらない。それまで音楽をモチーフとするゲームはいくつかあった。しかし、音楽そのものをこれほどダイレクトに遊ぶゲームは初めてだった。「ボタンを押す」というインタラクションと、「音楽が流れる」という効果をリンクさせることで、新しいゲームの可能性を切り開いたのだ。

「最初から『絵がある方がいいじゃん』って思ってた」音と映像の融合を目指していた学生時代。

小さい頃の松浦さんは「逆上がりができない子ども」だったという。友だちとワイワイ騒ぐのは苦手。やがて、ピアノを習い始め、中学ではブラスバンド部に

*1 **PSY・S**
83年、ボーカルのChakaと松浦雅也により結成されたポップスユニット。85年、CBSソニー(現ソニー・ミュージックエンタテインメント)よりアルバム『Different View』でレコード・デビュー。デビュー当初からテクノロジーを駆使したサウンドを展開し、話題に。松浦さんは作曲からサウンド・プロデュースまで、音楽面での作業をすべて担当していた。9枚のアルバムをリリースし、96年に解散。

所属。高校に入ってバンドを組むと、様々な楽器を演奏するようになる。鍵盤、トランペット、ドラム。音楽を決まった形でやるのは嫌いだったし、特定の楽器への執着心もなかった。とにかく、自由な環境で音を楽しむことを求めていたという。

――ポピュラー音楽を始めたのは、高校のバンド時代からですよね。

松浦　いや、そうじゃないですね。ピアノを習っている頃からです。ピアノの先生がすごく変わった先生で。というか、僕が変わっていたのかもしれない。バイエル[*2]の60番くらいになった頃に面白くなくなってきたんですよ。それである時、バイエルに自分で勝手に伴奏と歌詞をつけて、先生の前で歌ったんです。すると、先生が「君はピアノには向いていないかもしれないなあ」って言って。そのあとも普通の練習はやったんですけど、夜、自分が仕事でピアノを弾いているバーに連れていってくれたり、先生が弾く曲をバーッと譜面に書き取ったりとか、自由にやらせてくれたんです。当時から音楽を決まったふうにやるのは好きじゃなかったし、別にそういうことをやる必要はないと思っていた。

――それは今の創作の姿勢にもつながっていると思いますか。

松浦　うん、つながっていると思いますね。でも、それは多分、型にはまらないようにした方がいいと思ったからではなくて、もともとはまっていない人だったんですよ。音楽から離れちゃうと、本当にめちゃくちゃな、親の言うことを聞かない次男坊。いまだに自分の思いどおりにやろうとすると、普段の生活の中

＊2　バイエル
ドイツの作曲家、フェルディナント・バイエルが19世紀に書いたピアノ教則本。日本で最もポピュラーな初級練習曲集のひとつ。

では人に迷惑をかけることばかりなんですよ。だけど、音楽の世界ではそれが迷惑には必ずしもならない。

――それどころか、楽しませたりして？

松浦　そうそう。それが悪い方向に向かないことがわかったのが、多分音楽の道に進んだ理由だと思います。

――コンピュータとの出あいはいつですか。

松浦　大学に入ってからですね。その後、23、24の頃かな。アップルを買ったんです。最初は音楽のツールで使おうと思ったんですけど、やってみて、そういうものじゃないとわかったんです。一番ピンときたのは『カレイドスコープ』という稚拙なスクリーンセーバーみたいなソフトですね。「そうだ、これに音楽をつけてみよう」と思って。それで、音楽を作ってカセットに録音して、そのカセットで音楽を流しながら、『カレイドスコープ』を再生してボーッと見てるっていう。

――その頃から音と映像の連動みたいなことに興味があったんですか。

松浦　そうですね。それがすごく面白かったんです。でも、それは今から思うと当たり前だと思うんですよ。僕らが音楽を始めた頃って、ビートルズは解散しているし、70年代の音楽のムーブメントも終わっていたじゃないですか。ちょうど、音楽の原体験がない世代なんですよ。だから、それよりは、テレビから受ける影響の方が強かったんです。だから「絵がある方がいいじゃん」って最初から思ってた。

――その後はどんな活動をしていたんですか。

松浦　ちょうどその頃に、音楽の現場がコンピュータ化されてきたんですよ。似

たようなことが映像にも起こり始めていて、知りあいを介してある映像研究グループに出あうんです。それで、音楽と映像のコラボレーションを実験的に始めたんですよ。それをシーグラフ[*3]に出したりしていました。

――ハードウェアとしては何を使っていたんですか。

松浦　当時、大阪大学にあったリンクス1っていうシステムだったんですけど、大きなボードが512枚ささっている巨大なコンピュータなんですよ。それを使って映像を作っていて、音楽の方はオーストラリアで作られたフェアライト[*4]という機械を使っていたんです。当時、日本で2台目でしたね。フェアライトというのはPCとサンプラー[*5]とシーケンサー[*6]が一体化したような楽器。その前にも、すでにアナログシンセサイザーとシーケンサーを組みあわせた状態で曲を作っていたんですけど、その時はほとんどインストゥルメンタルしか作曲していなかったんです。でも、フェアライトを使い始めてから、なぜか急に歌ものをやりたくなっちゃって。それで、デモテープを作り始めたのがPSY・Sの始まりですね。大学を卒業する直前くらいです。

――PSY・Sはかなりバンド的なユニットでしたよね。テクノロジーは使っていましたけど、スタイルとしてはオーソドックスなポップスユニットだった。

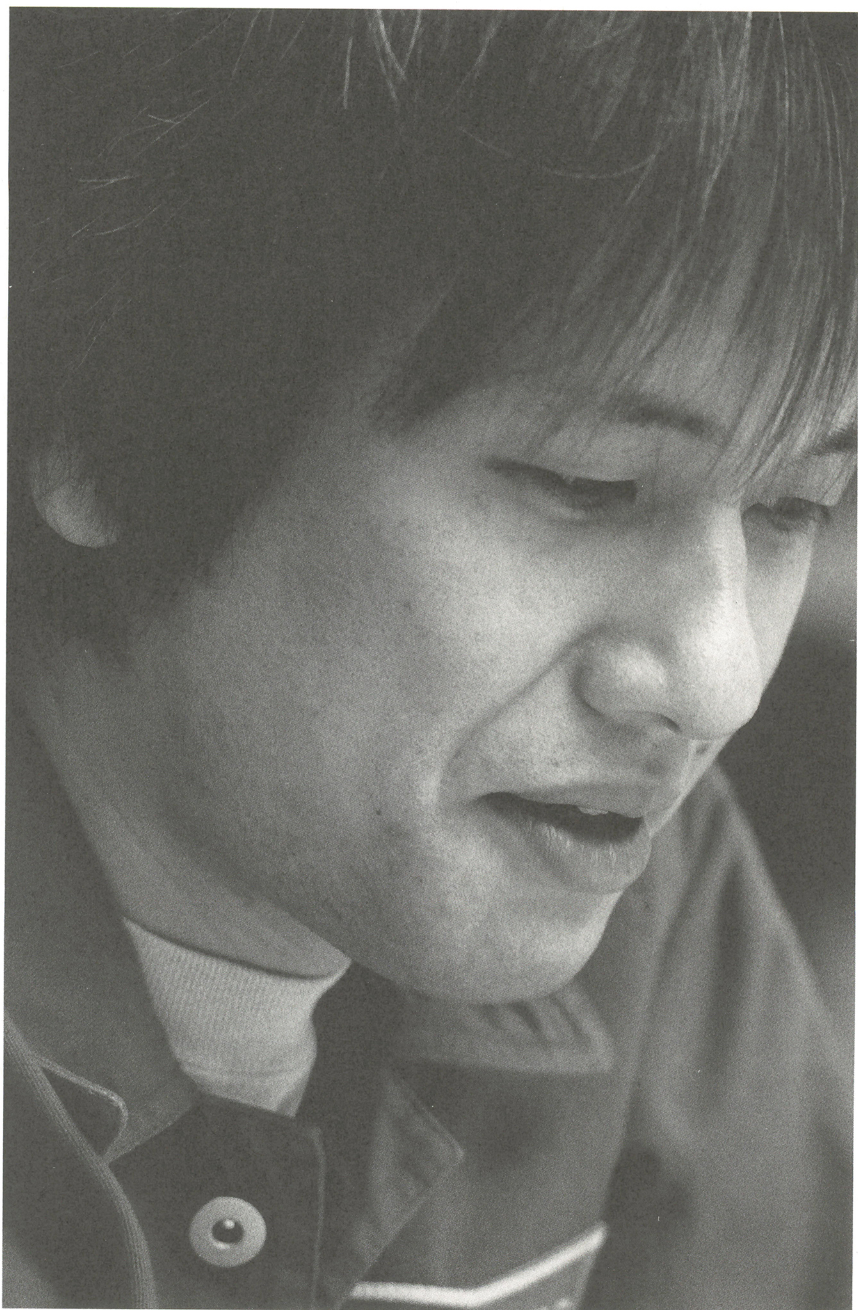
松浦　うーん。それには理由があるんですよ。大学時代には音楽と映像という意味では、今ゲームでやっていることの原形みたいなことはできていたんです。そのひとつの頂点がシーグラフだったと思うんです。そこで、「さあ、これからガンガンやっていくぞ」と思っていたんですけど、実際には何もできなかった。どうしてかというと、受け皿がなかったから。今だったら音楽専門チャンネルのジン

＊3　シーグラフ
世界でも最高峰のCG国際会議。米国コンピュータ学会のCG分科会が主催して、毎年8月初旬に全米の主要都市で開催する。セミナー、論文発表、機器展示会、エレクトリック・シアター、アートショーなどから構成されている。

＊4　フェアライト
78年、豪フェアライト社のキム・ライリーとピーター・ボーゲルによって作られた楽器。自然界の音を録音し、加工して再生することができた。オリジナルの音楽作曲語を持ち、この言語によりシーケンサーとしても機能。初期ユーザーに坂本龍一、スティービー・ワンダーらがいる。

＊5　サンプラー
記憶させた現実音を音源として使う楽器。サンプリング・マシンとも呼ぶ。

＊6　シーケンサー
デジタルシンセサイザーなどと同期をとって自動演奏する機械。



グルを作るとかいう仕事がいくらでもありそうですけど、当時はそういうものが何もなかったんです。僕らはそれまで研究目的で与えられた機材と時間を使ってやっていたわけで、それが突然仕事にはならないんですよね。そのことがわかって、自然に道が分かれていったんです。その時、僕は腹をくくって音楽業界的なレールに乗ることに決めちゃったんですよ。だからライブもやりました。いろいろ葛藤はありましたけどね。当時のスタッフに言わせると、「ふたつ返事で首を縦に振ったことなど一度もない」と(笑)。

――それは何が原因なんですか。

松浦　だって、ライブとかって面白くないじゃないですか。もちろん、面白いライブもありますけど、曲順も決まってて構成も決まっているのがいやだったんですよね。

――アンコールの曲も決まっていたりとか？

松浦　そういうのがもう、耐えられなくてね。あとはやっぱり、やってる音楽が万人受けしそうにないと自分では思っていたんだけど、ある程度うまく売れるようになってくると、周囲から無言のプレッシャーがかかるわけです。20代後半から30代にかけて、そのギャップを埋める作業をするのは絶対楽しくないと思った。とんでもないことをやりたいわけじゃないんだけど、セーブされるのがいやなんでしょうね。それで、バンド活動はもうできないと思ったんです。それがＰＳＹ・Ｓを解散した理由ですね。

「コンピュータメディアへの抵抗はまったくなかった」音楽の現場をゲームにした『パラッパラッパー』。

音楽活動に限界を感じていた松浦さんだが、ちょうどその頃にCD-ROMなどのマルチメディアタイトルが世に出まわり始める。昔、自分がやっていたようなことができる環境になった。そう考えた松浦さんは、PSY・Sの活動と並行して『The Seven Colors』[*7]というマッキントッシュ用のCD-ROMを作る。ミュージシャンとしては日本初のCD-ROM制作だった。

このソフトは当初、ソニーのCD-I[*8]というフォーマットで発売される予定だった。しかし、CD-Iの規格は当初の展望とは違い、日本で定着することはなかった。その時、松浦さんはメディアとソフトの関係に深く思いをめぐらせたという。

――『The Seven Colors』はCD-Iで発売されなかったんですね。

松浦　ええ。それで『The Seven Colors』も当初予想していた内容にはならなかった。その時に、初めてソフトウェアとプラットフォームが必ずしも同じ寿命ではないって気づいたんですよね。つまり、普段僕らが当たり前に受け止めているCDみたいなメディアも、企業の人たちが普及活動をしてやっと定着しているわけで、恒久的なものではないんです。

――それはミュージシャンだけをやっていると見えにくいものですよね。要するに、普通に歌を歌っているだけだったりすると、メディアは意識しなくていい。

＊7　The Seven Colors
93年、ソニー・ミュージックエンタテインメントから発売されたマッキントッシュ用のCD-ROM。プレイヤーは、7つのハートを探してPSY・Sシティを散策する。単なるミュージシャンのプロモーションCD-ROMではなく、インタラクティブ性があり、後の松浦さんの活躍を予感させる。「マルチメディアグランプリ'93　インタラクティブメディア部門エンターテイメント作品賞」受賞。

＊8　CD-I
Compact Disc-Interactive media　ソニーとフィリップス社が提案した規格。コンパクトディスクを、家庭用のマルチメディア媒体として用いようというもの。初期のCD-ROMのマルチメディアタイトル中には、CD-I規格にのっとって制作された作品もあったが、ビデオCDなど他メディアとの互換性がなかったため、普及にはいたらなかった。

レコードに吹き込んでも、CDに録音しても同じだという。

松浦　そうですね。でも、じつはCDにはCDに向いた音楽、アナログレコードにはアナログレコードに向いた音楽があるんです。僕がデビューした頃はまだアナログレコードの時代で、4枚目くらいのアルバムからCDに完全に移行していくんですけど、同じ音楽でよかったわけじゃないんですよ。その差を意識しながら作るっていうのは、プロフェッショナルには避けられない問題ですね。そういうことを意識しているミュージシャンは少ないかもしれませんけど。

――本来は違うものだと。

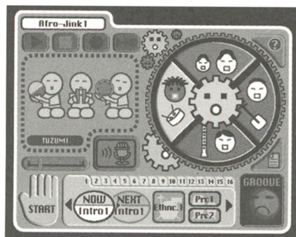
松浦　そうです。それで、「どうせそういうことを意識せざるを得ないなら、CDでやってもコンピュータでやってもいいじゃん」って思ったんですよ。

――ただ、意識しなきゃいけない部分の大きさが全然違いますよね。つまりアナログレコードや音楽CDと、コンピュータメディアでは全然違う。それに抵抗はなかったんですか。

松浦　それが不思議となかったですね。で、PSY・Sを解散したんで、音楽活動が何となく宙ぶらりんになっちゃったっていうのがあって、『The Seven Colors』の時に作ったものを拡張して何かできないかなあって作ってたのが、音で遊ぶソフトです。それで、ピピン[*9]で『チューニングルー』[*10]（96年・バンダイ・デジタル・エンタテインメント）を作った。これは音楽を構成する要素ごとに鳴ってるものを全部バラバラにして、そのグループをいっぱい用意したソフトなんです。それぞれの要素を自分で好きに鳴らしたり、構成を変えることがリアルタイムでできる。このソフトのいいところは、全然関係ないふたつの曲の要素を自由に交配させる

＊9　ピピン
96年、バンダイ・デジタル・エンタテインメントより発売された家庭用のマルチメディア端末、ピピンアットマークのこと。アップルの提唱するPippin規格に準拠しており、マッキントッシュとの互換性があった。パソコン通信への接続なども可能だったが、インフラの遅れもあって次第に衰退。バンダイ・デジタル・エンタテインメントは98年に解散となった。

＊10　チューニングルー
96年、ピピン用ソフトとしてバンダイ・デジタル・エンタテインメントより発売。様々な音楽のパーツを組みあわせて遊べるソフト。制作は『パラッパラッパー』と同時進行だったが、『パラッパ』の方が制作期間が長かったので後発となった。



ことができるところです。交配させると当然、音楽的な矛盾がいろいろ出てくるんですけど、それを全部ソフト側が調整してくれるんですよ。

——ソフト上で拍子や不協和音を自動調整してくれるということですか。

松浦　そう。けっこう画期的なものだったと思います。

——音で遊ぶソフトを考えたきっかけは?

松浦　フェアライトで最初に音楽を作った時に面白かったのが、やっぱり全然違う音の素材を持ってくることだったんです。たとえば鍋をカンと鳴らした音をスネアドラムに持ってくるとか。でも、それを聞くだけの音楽にすると、どうもつまらない。それは自分が面白がっていた瞬間がよかったわけで、面白がった結果を見ても、別に面白くない。つまり、こういうことですよ。文章をワープロで打ちました。それが変なふうに変換されてクスッと笑いました。それは自分が変換したから面白いんであって、結果をプリントして見せられても「間違ってるよ」って言われるだけですよね。このプリントされた文字が僕が考えるCD音楽であって、変換する作業でクスッと笑っている部分が音楽を作っている現場。この違いはめちゃくちゃ大きい。その現場の方を作品にしたかったんです。

——ただ、プレイする人によって作品の質が変わっていきますよね。それは良しとするわけですか。

松浦　うん。それは良しなんですよ。で、音楽を再生するのはプロじゃなきゃできないわけじゃないから、プレイヤーにやってもらえばいいっていうのが、始まりなんです。ただ、音楽の場合は曲を作るというお題目があるとハードルが高いから、そのハードルをはずしたかった。そこで、ゲームだと思ったんです。そう考

えていたら、ちょうどゲームを作る機会を与えられたんですよ。

――『パラッパラッパー』の企画はどんなふうに立ち上がったんですか。

松浦　『チューニングルー』の原型になった『Ｔｏｏｌ-Ｘ』[*11]というソフトをＳＣＥのみなさんにプレゼンしたんです。「このようなコンセプトで作りたいので、音楽ソフトとして発表するようなものではありません。キャラクターがいて、ストーリーの中で音楽を題材にして遊んでいくようなソフトにします」と。たまたまＳＣＥサイドから「ロドニー[*12]さんはどうか」というお話があったんです。「いいですね」ということで、ＯＫをもらって。

――パラッパくんがラッパーになったのはどうしてですか。

松浦　それは最初に決めていたんです。音をコラージュする時の素材として、一番面白いのが声なんですよ。なぜかというと、声というのは楽器のような側面と、こうやって喋っている言語としての意味の役割と、その人がどんな感情で言葉を発しているのかという感情を伝える機能と、いろいろと混ざりあった表現なので、非常に伝わりやすい。抽象的になりにくい側面があったので、これは絶対に声でやった方が面白いと。なおかつリズムで遊ぶゲームというのが決まっていましたので、じゃあラップでしょう、と。

――音作りの機材は何を使ったんですか。

松浦　その時はプロトゥールス[*13]ですね。それをプレイステーションのフォーマットに落とし込んでいったんです。

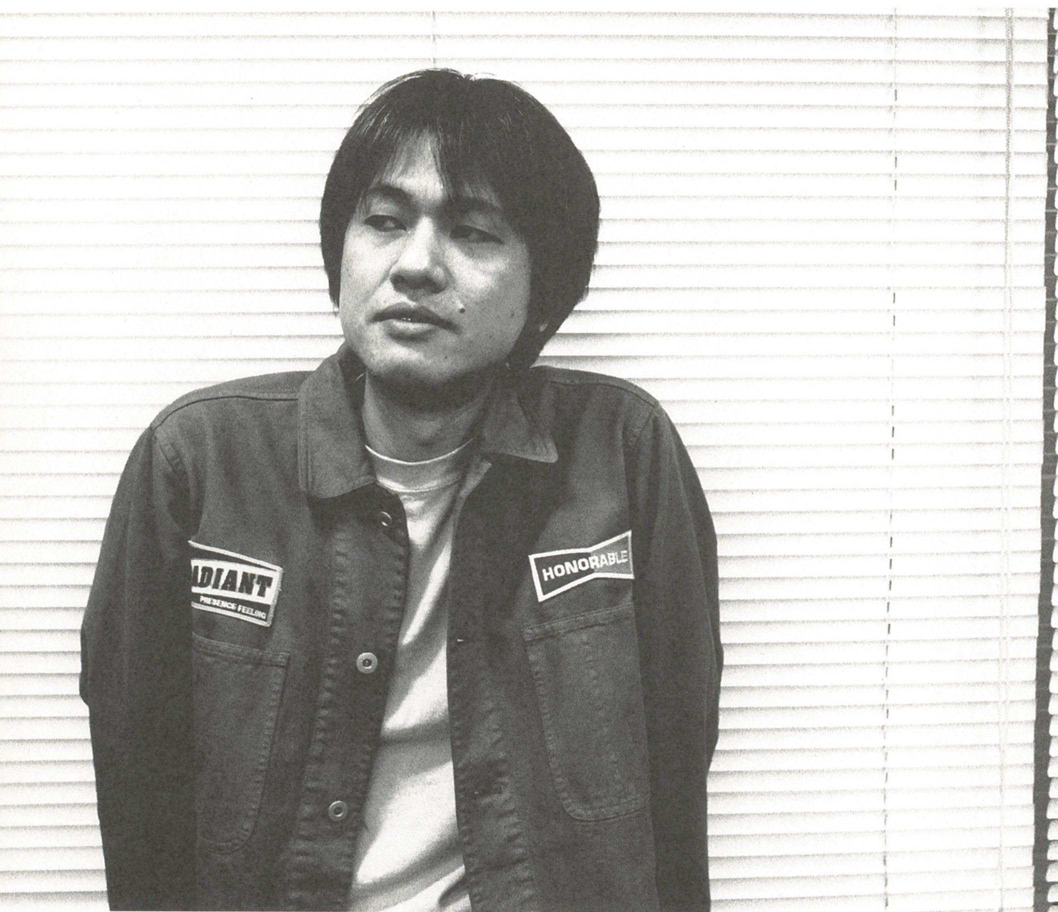
――プロトゥールスで作ったものをプレイステーションに移行するには？

松浦　一曲に対して４つのトラックがあって、ＣＯＯＬ用、ＧＯＯＤ用、ＢＡＤ用、

＊11　Ｔｏｏｌ-Ｘ
94年、ＢＭＧビクターから発売された音楽ソフト。いくつかの音楽トラックをつないでいくもの、映像をコラージュしていくものなど、シリーズになっている。『チューニングルー』『パラッパラッパー』の原型。

＊12　ロドニー
Rodney Alan Greenblat アーティストのロドニー・アラン・グリーンブラット。25歳の時にニューヨークのホイットニー・ミュージアムのビエンナーレ展１９８５に彫刻を出展。その後、デジタルメディアに興味を持ち始め、これまでにインタラクティブなCD-ROMタイトル3本をリリースしている。CGだけではなく、音楽やプログラムまで手がけるマルチアーティスト。日本ではテレビ番組『ウゴウゴルーガ』のアニメーションや、キャラクター「サンダーバニー」で知られる。

＊13　プロトゥールス
マッキントッシュ用の音楽編集ソフト。



NANAON-SHA◎*Matsuura Masaya*

AWFUL用、それがCD-ROM　XAフォーマットで部分的に書かれているんですよ。CDって当然、一度にひとつのトラックしか読み込んでないんですけど、高速にデータを読んで、音楽をすごく細かい単位でみじん切りにしてあるんです。そのみじん切りをABCD、ABCDというふうに1本にしちゃってる。それを普通に読み込みますよね。それで、ユーザーがじょうずだったり下手だったりすると、プログラム側から指定されたトラックだけを呼び出すようにしてあるんです。それは一般的なフォーマットなんですけど、当時はプレイステーションでそういう使いかたができるということがあまり知られていなかったんです。ピピンなんかに比べるとやっぱりプレイステーションは内部メモリがあまりなくて、長い音楽をどうやって再生するかが、けっこう頭の痛い問題だったんですよ。

――その頃から松浦さんはプログラマーの人たちと打ちあわせをしながら作っていたんですか。

松浦　そうですね。最近、またプログラマーの人たちの言うことがわかんなくなってきたんですけど、職種の違いは気にしてません。

――結果的に『パラッパ』は大ヒットになりました。売れる確信はあったんですか。

松浦　全然考えていなかったです。というより、基本的にそういうことは考えていないんですよ。「自分の好きなようにやりたい」というのは、どう考えても自分の中の動物的な部分なんですよ。そういう感性に社会性はゼロですからね。普段仕事をしていても、まっとうな社会人のようにふるまうのが精一杯なんですよ。だから、そのうえで社会的に売れたいという欲求は全然ないですね。こう

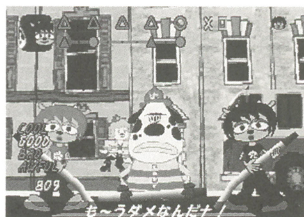
やって普段顔をあわせている人たちに対して失礼のないようにできるだけで自分では合格なんです。それでも失礼だ、独裁者だ、とか言われていますけど。

「ほら、銅鐸みたいなものですよ」『ビブリボン』は概念の変換作業。

『パラッパラッパー』の続編として出されたのが『ウンジャマラミー』[*14]（99年・SCE）だ。キャラクターデザインは今度もロドニー・アラン・グリーンブラット。ここで、松浦さんは音楽ゲームの定型を完成させたといってもいい。『パラッパラッパー』『ウンジャマラミー』で築き上げたものをまた1段階変換したのが、99年に発売された『ビブリボン』[*15]だ。『ビブリボン』にはまた新しい、松浦さんの発見がある。

――『ビブリボン』はそれまでに固めたものとは違う形で、またシンプルに音楽と向きあっていますよね。

松浦　僕が興味を持っているポイントのひとつに、メタソフトという考えかたがあるんです。そういう言いかたしか今のところ思いつかないんですけど、つまり、僕らが今音楽だと思っているものはじつは音楽じゃないかもしれない。音楽として認識しているものを音楽ではないと想定してみる。それが何かっていうのはわからないんですけど、あと100年くらいしたら今僕らが聞いているものを音楽



＊14　ウンジャマラミー
99年にSCEより発売されたプレイステーション用のゲーム。システムは『パラッパラッパー』と同じだが、ラップではなくギター演奏でゲームを進めていく。主人公のラミーが、バンド「ミルクカン」を率いてギターを弾きまくる。

とは呼んでいないのではないかという気がしていて。じゃあ、それは何かを感じるきかっけになるものを作りたい。それは別に音楽に限ったことじゃないんですよ。たとえばよく思うのは、テレビ番組を見ていて、テレビ番組は内容が面白いからという理由で見ていないのではないかと。

――ふっと思う瞬間があると。

松浦　別に惰性で見ているわけでもないんだけど、カットのスピードが気持ちいいとか画面の色の変化がきれいだから見ているということが、ありますよね？　そういったことを気づかせるソフトを作りたいと思ったんです。変な言いかたですけど、僕は音楽は見えると思っているし、映像は聞こえると思っているんですよ。そこで、音が見えるようにしようというのが『ビブリボン』のコンセプトだったんです。その時に、映像が特定の音楽を想起させるものだと、うるさくなっちゃう。それで、1年半くらいは3Dのポップでかわいい映像がついていたんですけど、ある日突然やめて、こういう線画のビジュアルになったんです。

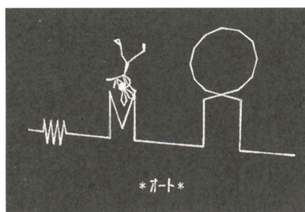
――CDをかける形態になったことに理由はあるんですか。

松浦　それもさっき言ったことと同じで、今までとは違う音楽の楽しみかたを提示したかったんですよね。「CDは聴くものではない」という前提で企画が始まったんです。もう言い切っちゃってるんです。ほら、銅鐸みたいなものですよ。

――どうたく？

松浦　銅鐸って古墳からよく出てきますけど、何に使ったかよくわからないですよね。

――ああ、鐘に似ていますけど、儀式用の道具という説もありますね。



＊15　ビブリボン
99年、SCEより発売されたプレイステーション用のゲーム。プレイステーションで市販の音楽CDを読み込むことによって遊べる音楽アクションゲーム。音の波形をビジュアルに変換し、そのビジュアルを主人公ビブリがよけたり飛んだりすることによってステージをクリアしていく。黒のバックに真っ白な線画というシンプルな画面。ストーリー重視型の『パラッパラッパー』『ウンジャマラミー』に比べ、音そのものを遊んでいる感覚が強い。

松浦　そうそう、そんな感じ。音楽もそういうものだと仮定して、「これは○○である」って言っちゃう。作る前にいろいろ当てはめてみたんですよ。「これは本である」、違うなあ。「これは食べ物である」、それはちょっと面白いかもしれない。そういうのをいろいろやってみて、最終的に「見るものである」と。

——2Dなのに奥行きがあるのは不思議ですよね。

松浦　あれは完全な3Dグラフィックなんですよ。技術的には可能なんですけど、プレイステーションってもともとそういうことやるために作られた機械じゃないんで、すごく作業が大変だったですね。

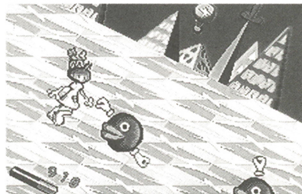
——そういう細かい作業もディレクションしたんですか。

松浦　ええ、独裁者ですから（笑）。ダメ出しはしょっちゅうですよ。やっぱり自分がOKというものじゃないと出させないですね。自分もいちユーザーとして、見たことがないものを見たい、聴いたことがないものを聴きたいと思うので、「ああいう感じね」って言えてしまうものはNGにしています。

——その後にワンダースワンで『ライムライダーケロリカン』[*16]。斜めに使うのはなぜですか。

松浦　それも自分の好き勝手にさせてほしいという思考の表われですよね。『ケロリカン』は僕的にやりたかったことがいくつかあるんですけど、ひとつはゲームの仕組みをもっと直感的なものにしたかったんです。『パラッパ』の場合は画面のサインを見てボタンを押しますよね。『ビブリボン』は音から形を想像しないといけない。まずそこをもうちょっと易しいものにしたいと思った。僕の夢はこれを実写のシリーズにすることなんです。CGばっかりやってるじゃないですか。

＊16　ライムライダーケロリカン
2000年、バンダイより発売されたワンダースワン用のゲーム。カエルスーツに身を包んだケロリカンが、悪の組織・ブースターに戦いを挑む。様々な形状をした敵キャラクターに対し、XボタンやABボタンで攻撃。携帯ゲームの小さな画面を有効に使うため、ゲーム機を斜めに持ってプレイするというスタイルを提案した。



そういう嘘の映像に飽きちゃって。だから、実写でもやれそうなデザインになってるんですよ。これからはゲームがプリプロダクションっていうのかな。ゲームがアイデアの最初のコアな部分で、その先で別な表現の方法に変わっていくのが面白いですよね。『パラッパ』の『3』[*17]も今アニメと同時並行でやっているんですけど、ゲームとは全然別物になっていってるんです。それがすごく面白い。

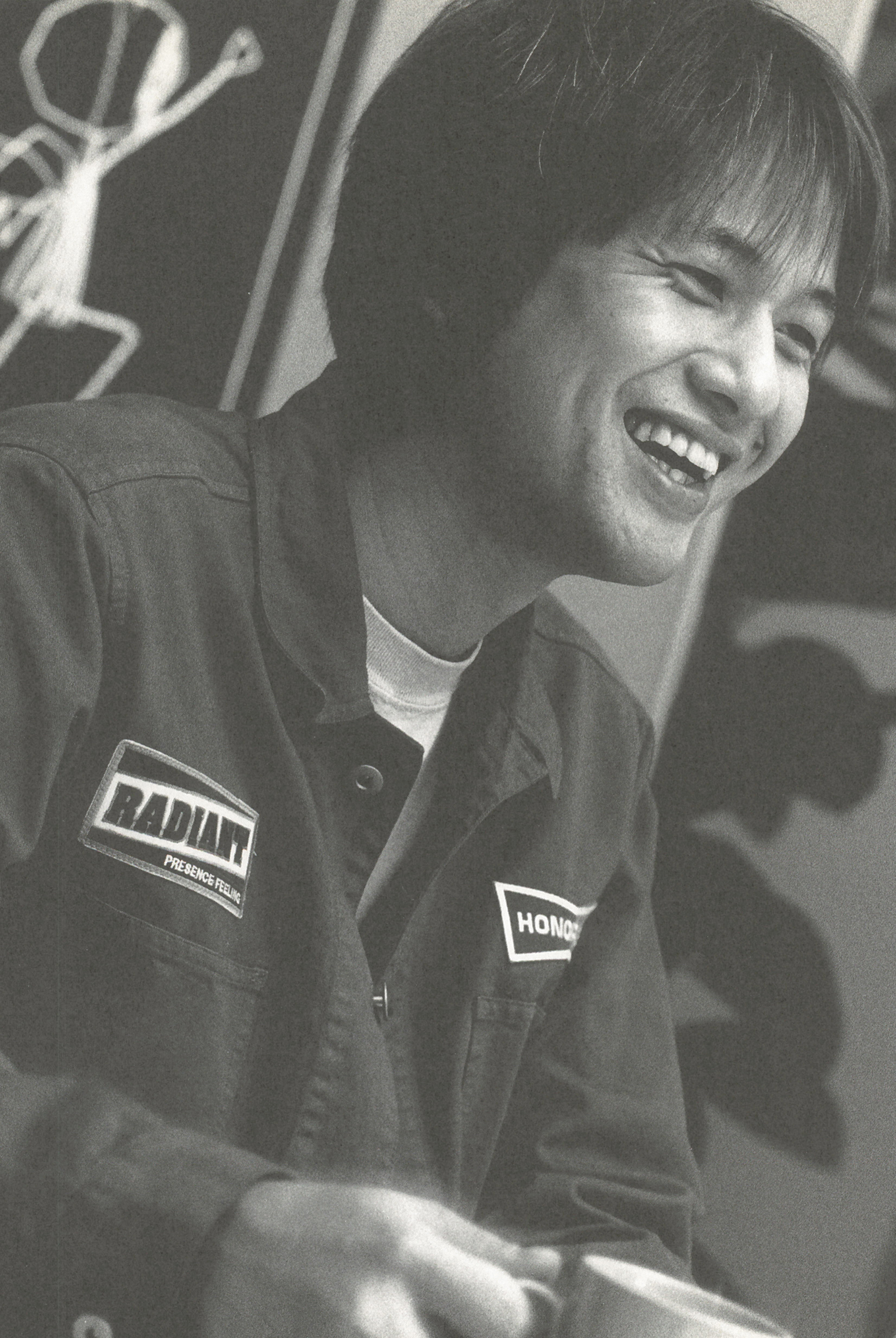
「スペックなんてどうでもいいことですよ」 〝残るもの〟を目指すサウンド・マエストロ。

ミュージシャン時代から、メディアの違いを意識して音作りをしていたという松浦さん。『ライムライダーケロリカン』ではワンダースワンという新しいメディアに挑戦した。レコード音楽にあるようなものを、ゲーム機上で流しても面白くない、と言う。当然、作り出すものもプレイステーションとワンダースワンでは違う。

新しい試みを次々と見せてくれる松浦さんは、自由にふるまうと同時に、コンテンツそのものの存在感を大事にしている。流れの激しいゲーム業界にあっても、目指すのは人の心に残る何かだ。

――新しいメディアがいろいろと出てきて、音楽やゲームの形態も変わってきましたよね。この流れは今後も進むのでしょうか。

＊17 『パラッパ』の『3』
SCEから発売予定の『パラッパラッパー』の第3弾にあたる新作ゲーム。プレイステーション2用ゲームとして2001年夏に発売予定。アニメはフジテレビ系列で放映中。パラッパタウンを舞台に、パラッパやサリーなどゲームでおなじみのキャラクターが登場している。


RADIANT
PRESENCE FEELING

松浦　最近音楽業界で話題になっていることが、非パッケージの音楽ですよね。その非パッケージの音楽というものは、当然パッケージの音楽とは違ってくるはずなんです。だからすごい有名なバンドなんだけど「僕らは非パッケージの音楽しかやりません」という人たちが出ないと市民権を得ることはないと僕は思ってるんです。非パッケージでビルボードで1位とか。まあ、非パッケージをビルボードがどうカウントするかという問題はありますけど（笑）。「僕らはライブしかやりません。レコードは出しません」っていうやつらがいないとダメだと思うんですよ。それも、これからの若い人たちの中にね。

――レコード・ミュージシャンになった瞬間、まったく違うものになってしまうからということですよね。

松浦　そうです。ここ数年、メディアが増えてきたことで、前よりそういったことを意識しなくちゃいけなくなっていると思います。近い将来にありそうなのは、ＰＤＡとか携帯電話で普通に音楽を聞く環境ですよね。そういう環境で音楽を聞くことになると、ソフトの内容がまったく違ってくると思います。

――ＰＤＡミュージシャンというのが現われるかもしれない。

松浦　そう。その時にいくつか気をつけておかなくてはいけないことがあるんですよ。これは僕が最近よく言ってることなんですが、総じてこの国でＩＴ関係というのは建築業界のようになる危険があるんです。50年前に焼け野原だった所に何を作ったらいいかと考えた人たちがいて、公的な支援もあって、とりあえずめちゃくちゃにビルディングを建てたんですよね。だけど、この人たちのやってることってすごく無秩序。だから日本の都市の景観って悪いじゃないですか。

――残すことは考えていないですね。

松浦　そう。高層ビルで耐震性のある建物が良いっていう。もちろん、それもいいことなんですけど、それ以外のところでものを考えていかないとダメですよね。そうでないと、300年前から同じレンガ作りの建物が建っているヨーロッパの国々に文化的に太刀打ちできるとはとても思えない。でも、多分政府の支援もあってIT関係はゼネコンと同じになる可能性が高い。コンテンツを作る側は、結局、ビルの中にあるユニットバスやOA機器を作る立場なんですよ。コンテンツ屋さんは、器によって作るものを規定されちゃう。だから、今後コンテンツを作る側は、「いい器ならOKだけど、こんなヘンな器はダメです」っていうプライドをもって仕事をするべきだと思います。iモードのコンテンツやりました、じゃあEzwebもやろう、韓国ともローミングできるしねえ、じゃあPDAも、ってなっていっちゃったら、結局は残らない。使い捨てっぽいものになっちゃうんです。今、CDの値段が高いとかダウンロードの課金が高いといわれているのは、使い捨てるには高いという話なんですよ。

――ソフトの値段を安くしても根本的な問題は変わらないということですよね。

松浦　そう。だって、物体はもともと使い捨てるようにはできていないですから。僕は使い捨てがあってもいいと思うんですけど、そうでないものもあると思うんです。それが、今までだったら高層ビルや高速道路だったけれど、これからはソフトウェアも残していくことを考えた方がいいと思います。そうでないと、ずっと踊り続けなきゃいけない。じつは踊らされているのかもしれないし。

――**スペックとしてはどんどんハイスペックになりますけど、それでゲーム音楽やゲーム作りの環境も変わっていくでしょうか。**

松浦　スペックは関係ないですね。おそらく、そんなことはどうでもいいことですよ。結局は残るものが残る。『ケロリカン』はワンダースワンですけど、3メガヘルツのCPUで4メガバイトのROMですよ。でも、全然問題ないですよ。スペックだけでいったら初期のマッキントッシュにも遠く及びません。実際に今より処理速度が格段に遅かった初代のマッキントッシュはいまだに語り草になるようなコンピュータなわけだし、ファミコンの『マリオ』だって、ゲームの金字塔として残っていますよね。

――**同じような仕事を目指している人にアドバイスはありますか。**

松浦　そうですね。「人に作れないようなものを作ってください」ということでしょうか。まあ、「人には歩めないような人生を歩んでください」ですかね。それが一番大きいかな。

――**自分では「人に歩めない人生」をとくに意識したりはしていますか。**

松浦　わざわざ意識はしないですよ。だって、3歳くらいから、どうやら自分はおかしいと気づき始めたんですから。

――**小学生の時に整列ができなかったとか？**

松浦　いや、それは平気なんですよ。単純でいいんだったら、全然平気。ちょっと複雑なことだといやなんです。なにがいやなのかが、自分でもわからないから厄介なんですよね。音楽やゲームを自由に作っていく部分に自分のよりどころを持っちゃってるので、普段の生活の持っているセグメントがほとんど合致し

ない。

――電車に乗るとかも苦手ですか。

松浦　苦手ですね。乗りますけどね。ひとつ大きな原因になっているのは、同じタイプの人と話すとみんなそうらしいんで多分正解だと思うんですけど、左利きは不自由を感じることが多いんです。まず、自動改札が逆になりますから。世の中すべてが自分向きじゃないんですよ。

――そこでアイデンティティが規定されるというところはありますか。生まれた時からマスじゃなかったっていうのが。

松浦　それはありますね。生まれた時からマイノリティ。小さい頃、みんなと一緒に野球ができなかったっていうのも、左利きだったからというのがあるんですよ。最初にバットの握りかたを教えてもらうんですけど、右利きの握りかたを教えてもらったもんだから、左で打とうとすると打てないんです。そこで、「なんで打てないんだろう。野球とかって向いてないのかな」って思ったんですよ。

――バットがうまく握れていたらスポーティな人になって、音楽なんかやってなかったかもしれませんね。

松浦　それは十分ありえますよね。うん(笑)。

――今後、松浦さんがゲーム以外の媒体に移っていくこともあるんでしょうか。

松浦　あると思いますね。僕が『パラッパ』を作っていた頃は、ゲームを軸にその中でいろいろなものが表現されているんだという自由な気風がありましたよね。最近はハードの性能が高くなりすぎちゃって、そっちに引っ張られているところが

ありえます。ひょっとしたら「音楽が音楽じゃない」という話じゃないですけど、もうゲームがゲームである必要もないかもしれない。

——何か違うものになるかもしれない？

松浦　うん、なっていくと思いますね。

マエストロの横顔

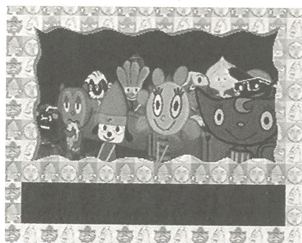
音楽を見える、映像を聞こえると言ってしまう潔さ。物事を正面からだけではなく横や斜めから眺めることのできる感受性。それが松浦雅也の才能そのものなのでしょう。

松浦さんの考えるもの作りの原点は、ゲームや音楽という枠を超えて、すべてのクリエイティブな作業につながっていくように思えます。『パラッパラッパー』はたしかにゲームの世界にとって画期的なソフトでした。しかし、松浦さんの中では、自分の発想がたまたまゲームというアウトプットを持ったということでしかないのかもしれません。

その底辺にあるのは、つねに「自由でいたい」という精神です。そして、この自由を求める人間の心こそが芸術や文化を作り上げてきたのだし、ゲームもまた、その延長線上にあるのだと思うのです。



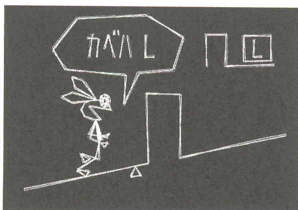
パラッパラッパー



1996年12月6日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／SCE

リズムにあわせてボタンを押すことでゲームを進めていくという、のちの音楽ゲームの原点になる作品。しかし、後発の作品と決定的に違うのは、音楽とゲームの内容がきっちりリンクしているところ。つまり、音楽を聞かずにボタンを叩くだけでは高得点が出ないようになっているのだ。世界観やゲームシステムに合う音楽を、オリジナルで作り上げている点も大きい。音楽の楽しさを別のものに変換したら？という、だれもが考えつきそうでじつは実現することが非常に難しい作業を、明確に提示された衝撃があった。（吉）

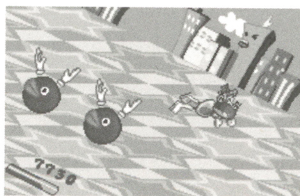
ビブリボン



1999年12月9日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

松浦氏自身の言葉によると、『パラッパラッパー』や『ウンジャマラミー』はそれまでにマッキントッシュやピピンで作ってきた音楽ゲームの延長にあったという。しかし、『ビブリボン』は新境地を開いたゲーム。音楽CDから波形を読み込み、その波形によって生まれたグラフィックを主人公、ビブリが飛び越えていく。ゲームというよりも、インタラクティブなコンセプチュアルアートに近い感覚の作品。（吉）

ライムライダーケロリカン



2000年12月9日発売
ワンダースワン用ソフト
発売元／バンダイ

携帯ゲーム機ワンダースワンで発表された音楽ゲーム。操作は簡易で、小さい子どもも問題なく遊べる。エンカウントする敵キャラの違いで押すボタンが変わってくるが、ユニークなのがそのタイミング。CGの動きにあわせるよりは、音楽をよく聞いてリズムにあわせて叩く方が断然クリアしやすい。あくまで音楽が主役というプライドが見られる。サウンドは、PSY･S時代を思わせる良質のポップス。ゲーム機のスピーカーではなく、ぜひイヤホンで聞いてみたい。（吉）

●松浦雅也　作品集（ゲーム作品のみ）●

1993年
The Seven Colors
パソコン用ソフト
発売元／ソニー・ミュージックエンタテインメント

1994年
TOOL-X
パソコン用ソフト
発売元／BMGビクター

1996年
TuninGlue
ピピンアットマーク用ソフト
発売元／バンダイ・デジタル・エンタテインメント

パラッパラッパー
プレイステーション用ソフト
発売元／SCE

1999年
ウンジャマラミー
プレイステーション用ソフト
発売元／SCE

ビブリボン
プレイステーション用ソフト
発売元／SCE

2000年
ライムライダー　ケロリカン
ワンダースワン用ソフト
発売元／バンダイ

あとがき

ゲーム音楽はアーケードゲームの1音、2音の時代から始まり、今は大きく広がろうとしています。一般の音楽を遜色なく再現するソフトや、音楽そのものを遊ぶソフトも登場しました。ゲームから始まったコンテンツが別のメディアに展開し、そこで生まれた音楽もあります。

本書に登場したマエストロたちの多様性は、そのまま、今のゲームが持つ幅の広さを表わしていると思います。そのことが、それぞれのかたの言葉から伝われば幸いです。そして、媒体がどんなに移り変わろうとも、素晴らしい音楽を生み出そうとする情熱だけは変わることがないということを、本書を通じて感じ取っていただければと思います。

コラム・解説の執筆と監修を担当してくれたU．G．S．の戸塚伎一氏、インタビューと編集をサポートしてくれた志田英邦氏、カメラマンの松井友生氏、企画の出山健示氏、デザイナーの森谷真弓氏、本当にたくさんのかたにお世話になりました。そして何より、インタビューを快く受けてくださった6人のかたがた――古代祐三氏、近藤浩治氏、植松伸夫氏、田中公平氏、田中宏和氏、松浦雅也氏――に深く感謝いたします。それでは、『ゲーム・マエストロ』VOL・4、VOL・5でまたおあいしましょう。

吉田直子

【撮影後記】

▼身を乗り出して話をする姿に、楽器を弾くかた特有の姿勢の良さを見た。深く集中する様子は、撮影のためにピアノの前に座ってもらうとさらに深さを増し、その場の空気を緊張させた。古代さんの放つ「気」は、周囲を圧倒する。危うく気後れしそうになりながら、負けじとカメラを構えた。

▼正直言って、近藤さんの服装をひと目見て驚いた。作業着！　まさに、正真正銘の普段の格好だった。ところが、それがとても個性的でお洒落なのだ。終止笑顔の近藤さんともよく似あう。会社勤めのミュージシャンは、アーティスティックに仕事を楽しんでいるようだ。

▼植松さんの穏やかな話しかた、仕事の話をする時の真剣な表情、まくった袖から伸びたがっちりとした腕、太い指に、男らしい優しさを感じた。インタビューの時、奥様の体調が優れないことを心配そうに語っていた。気持ちの中にある思いを、何と素直に言葉にする人だろう。とびらの写真を撮る時も心を開いて真正面から向かいあっているようで清々しかった。

▼ゲーム誌の取材で『サクラ大戦歌謡ショウ』を何度か拝見し、田中公平さんのファンになっていた。だが、ロングインタビューで面と向かうのは初めてのこと。しかも、場所がスタジオだったため集中できた。田中さんは手の表情が絵になる人だった。スタジオに入った時の迷いのない動き、人間味あふれるお話。いっそうファンになった。

▼開口一番「ゲーム・マエストロ1、2巻見ました」と田中宏和さんが言ってくれた。写真は苦手と言いながら、私がどうしたら撮りやすいか考えてくださっていた様子。話をしながら可愛いグッズや面白いゲーム、珍しい楽器を次々に見せてくれた。終始、人を喜ばせることに心を配っている人なのだ。おかげで、仕事だということを忘れてしまいそうなほど楽しい時間だった。

▼このシリーズで黒を背景としたとびらの写真を撮る時は、仕事のことを考えてもらうことにしている。松浦さんにもそうお願いしたところ、とても真剣な顔を見せたけれども、どこかに余裕の表情がうかがえた。仕事場を見せていただき、お洒落なことにびっくりした。松浦さんの机の下には仕事場用の靴がずらり。どれも可愛い靴で、その日の気分で履き替えるという。「センス」という言葉が似あう人だった。

——松井友生

発行人 ——— 濱田浩實

取材・文 ——— 吉田直子（インタビュー、作品解説）
戸塚伎一（コラム、作品解説）

監修 ——— 戸塚伎一

撮影 ——— 松井友生

編集 ——— 志田英邦・吉田直子

企画・構成 ——— 出山健示

装丁・デザイン ——— 森谷真弓

フォトプリンティング ——— 加藤法久

編集協力 ——— 川口洋司
『Nintendo DREAM』（小社刊）

取材協力 ——— （株）エインシャント
任天堂（株）
（株）スクウェアサウンズ
（株）スクウェア
（株）イマジン
（株）クリーチャーズ
（株）七音社
（株）アンティノスマネージメント
（株）セガ
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
アスミック・エースエンタテインメント（株）
（株）ハドソン
（株）エニックス
（株）メディアファクトリー
（株）バンダイ

Profile

◎吉田直子
1968年生まれ。福岡県出身。広告代理店、編集プロダクション勤務を経て、フリーランスのライター／編集者に。本シリーズでは1、2巻の編集も担当。著書に『デジタル業界当たり屋伝』(アスペクト)、『フリーライター宣言』(JNPC)、『海外で働いて暮らそう』(オーエス)。
works@zab.att.ne.jp

◎戸塚伎一 (U.G.S.)
1971年生まれ。静岡県出身。地元高校卒業とともに上京し、MSXマガジン(アスキー・休刊)の編集アルバイトを経てフリーライターに転向、現在に至る。並行してテレビゲームネタの4コマ漫画家としても活動中。著書に『ふり向けばセガがいる　遊んで描いて駆けぬけたコンシューマ・ゲーム史』(KTC)。
namo@mail2.alpha-net.ne.jp

◎松井友生
1972年生まれ。東京都出身。東京都立芸術高等学校卒業後、東京写真専門学校（現・東京ビジュアルアーツ）に入学。在学中から長友健二氏に師事。97年に独立して以降は、雑誌、広告とジャンルを問わず、幅広い分野で撮影活動を続ける。
m-ysn@mb.neweb.ne.jp

ゲーム・マエストロ　VOL.3
コンポーザー編

2001年5月20日　初版第1刷発行

発行――――株式会社 毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル(九段)1号館8階　〒102-0074
編集　TEL 03-3288-3435
販売・業務　TEL 03-3262-7544
http://www.mycom.co.jp

印刷――――日本写真印刷株式会社

ISBN4-8399-0386-7　C0076

ひとり1万余字の大真面目インタビュー集シリーズ　仕事別全5巻

ゲーム・マエストロ

文・志田英邦、吉田直子、戸塚伎一／写真・松井友生
176／192／208ページ（巻により変更）
定価　本体1、800円＋税（各巻共通）

宣伝でも、内輪話でもない、
巨匠の言葉。

VOL. 1　**プロデューサー／ディレクター編（1）**
西角友宏　岩谷 徹　遠藤雅伸
宮本 茂　堀井雄二　坂口博信

VOL. 2　**プロデューサー／ディレクター編（2）**
中村光一　鈴木 裕　小島秀夫　岡本吉起
中 裕司　薗部博之　水口哲也　飯田和敏

VOL. 4　**デザイナー／イラストレーター編**
安田 朗　杉森 建　寺田克也　森川幸人
野村哲也　新川洋司　由水 桂

VOL. 5　**プレジデント／マネージャー／プロモーター編**

毎日コミュニケーションズ

ゲーム・マエストロ

VOL. 3

コンポーザー編

毎日コミュニケーションズ


9784839903862

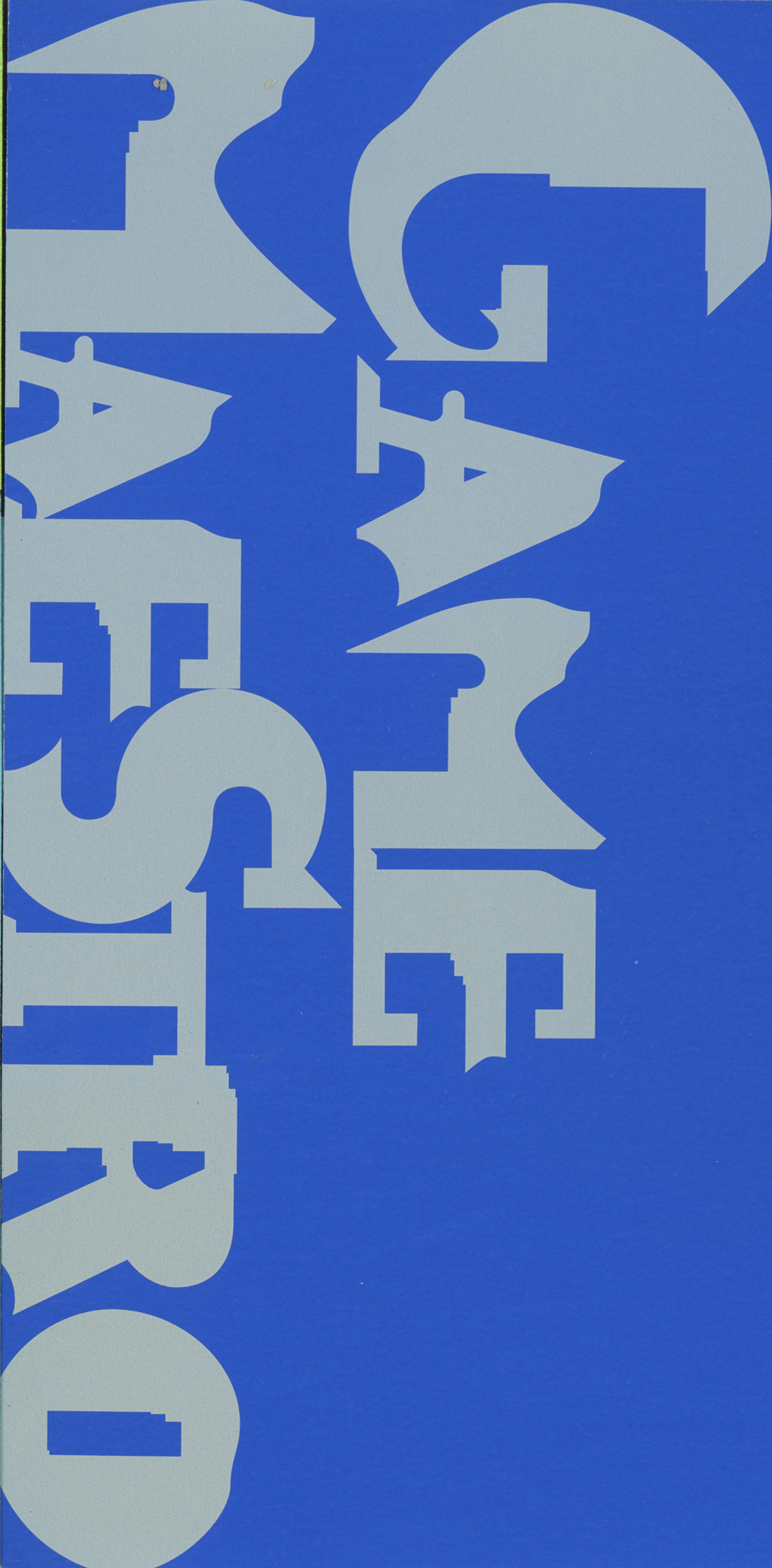

1920076018008

ISBN4-8399-0386-7

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円十税

Koshiro Yuzo
Kondou Kouji
Uematsu Nobuo
Tanaka Kouhei
Tanaka Hirokazu
Matsuura Masaya



ゲーム・マエストロ

VOL. 3

コンポーザー編

毎日コミュニケーションズ

Koshiro Yuzo
Kondou Kouji
Uematsu Nobuo
Tanaka Kouhei
Tanaka Hirokazu
Matsuura Masaya


9784839903862


1920076018008

ISBN4-8399-0386-7

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

ゲーム・マエストロ

VOL. 3

コンポーザー編

毎日コミュニケーションズ

ゲーム・マエストロ

VOL. 3

コンポーザー編

古代祐三

近藤浩治

植松伸夫

田中公平

田中宏和

松浦雅也

●文●――吉田直子／戸塚伎一

●写真●――松井友生

「音楽が遊ぶ」「音楽で遊ぶ」「音楽を遊ぶ」。

ニュージャンル

新領域の開拓者

毎日コミュニケーションズ

ゲーム音楽史を
創った技術と感性録。

新作プロモーションでも、業界内輪話でもない 初めてのゲーム音楽家ロング・インタビュー集

VOL.3 コンポーザー編

『ベア・ナックル』の古代祐三
『スーパーマリオブラザーズ』の近藤浩治
『ファイナルファンタジー』の植松伸夫
『サクラ大戦』の田中公平
『めざせポケモンマスター』の田中宏和
『パラッパラッパー』の松浦雅也